WORLD OF WARCRAFT, C&C RENEGADE ve FIFA 2002'nin Müthiş Videoları Bu Ay CD'de

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

EKİM 2001

www.level.com.tr • 2001/10 •1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.250.000TL (KDV Dahil)

COMPEX FUAR DAVETİYESİ BEDAVA

ARCANUM
OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

FALLOUT'u ortaya çıkaran sihirli eller yeni bir efsaneye dokunuyor!!!

WORLD OF WARCRAFT

Blizzard yine yaptı yapacağını. İlk devasa Multiplayer oyunları olan WoW, inanılmaz görünüyor.

CIVILIZATION 3

Tüm zamanların en iyi oyunu sayılan Civilization, üçüncü kez karşımızda

FIFA 2002

Yeni bir yıl, yeni bir FIFA. Peki bu sefer değişen ne?

ilk bakış Global Operations, Preatorians, Championship Manager 01/02, Paris Dakar Rally, Grandia 2, The Thing, Commanche 4

inceleme Poseidon, Dragon Riders: Chronicles of Pern, Z2: Steel Soldiers, Sudden Strike Forever, Outlive

tam çözüm Icewind Dale: Trials of the Luremaster, Max Payne

9 771301 213116 10

sezonsonu



Her yıl yaz aylarında oyuncuların acı çekmesine neden olan "Yaz Ayı Oyun Kıtlığı" bu sene Eylül-Ekim aylarında vurdu. Bu ay incelenecek oyun bulmak için tam anlamıyla ortalığın altını üstüne getirdik. Ve yaz aylarının mahmurluğunu yavaş yavaş attığımız şu günlerde, yine müthiş bir içerikler karşınızdayız. Civilization 3, World of Warcraft, Preatorians ve Championship Manager Season 2001/2002, Arcanum, Poseidon içerikten şu an aklıma gelen müthiş oyunlar. Ayrıca, sadece yeni çıkacak Star Wars oyunlarını büyüteç altına aldığımız dosyamızı da okumanızı tavsiye ediyorum.

Dergimizden bir iki haber vereyim. Aramıza yeni katılan Can'a merhaba deyin. Özellikle spor oyunları konusunda çok yetenekli olan Can, her Level yazarının tabii tutulduğu 3 aylık "Level Stres Testi"ne girmiş bulunuyor. Eğer 3 ay sonra testten tek parça halinde çıkmayı başarabilirse kendisini kabul edeceğiz, ama hiç sanmıyorum ;) Ayrıca, emulatör yazı dizisiyle 12 ay boyunca aramızda olacak Eren Sağlam'ı tanıtmayı da geçen ay unutmuşuz, ona da selam gönderiyoruz.

Konsol ustası Emin ani bir kararla İstanbul'dan güney sahillerimize taşındı. Elimizin altındayken kontrol etmesi çok zor olan bu kişiyi, 1100 kilometre öteden nasıl kontrol edeceğimizi bilemiyoruz. Ama içiniz rahat olsun. Kendisi ne kadar uzağa kaçarsa kaçsın, yazılarıyla yine bizim yanımızda olacak.

Gördüğünüz gibi bu ay ne negatif, ne pozitif olmayan, gayet nötr bir giriş yazısı yazmayı tercih ettim. Hepimizi etkileyen ve uzun süre de etkilemeye devam edecek olaylardan bahsetmeyi ise, Had Safhada'ya bıraktım.

Korkunun eskide kaldığı, mutlu günleri arayın. Herkesin aradığı aynı şey olursa, inanın buluruz.

SİNAN AKKOL Genel Yayın Yönetmeni

colinmcraerally3

Codemasters

Şimdiye kadar yapılmış en iyi yarış oyunlarından birisi olan ColinMcRae henüz finish'i görmeye hazır değil. Oyun, seri ilerledikçe daha da iyi olarak karşımıza çıkıyor. Yaklaşık 40 kişilik bir takımın üzerinde çalıştığı serinin bu bölümünde amaç oyuncuyu yalnızca araba ile birleştirmek değil. Oyuncunun kendisini daha çok McRae olarak hissetmesini sağlamak. Bunun için sürücü ve arabanın yanında co-driver Nicky Grist ve takımın geri kalan elemanlarıyla da iletişimde olacağız. Tabi ki yeni pistler ve değişik yol tipleri yeni oyunda da mevcut. Grafikler bakımından yeni oyun bir şölen olacak. Ford Focus'umuzun içine girip yarışı bitirinceye kadar aracımızla yaptığımız her hareket bize yansıyacak. Motor zarar görebilecek, hatta ön paneller bile kırılacak. Arabanızın aldığı her zarar açıkça görülebilecek. Programcılar Ford Racing ile bir ebir ilişki içinde olduğundan onların gerçek hayattaki tecrübelerinden oldukça yararlanmakta. Bu da gerçekçiliğe uygunluğu oldukça arttırıyor. Codemasters, Ford Racing Team'e reklam vermeye devam ettikçe bu bağ kopmayacak gibi görünüyor :) Colin McRae Rally 3 2002 senesinde hazır olacak.



dragonempires

Codemasters

Codemasters en gizli tuttuğu projelerinden birini daha açıkladı. Online fantezi oyunlarında rakiplerini biraz itekleyerek kendine yer açmaya hazırlanan firma oyuncunun ihtiyacı olan her şeyi önüne getirmeyi planlıyor. Zatçn fark ettiyseniz son birkaç aydır dergimizdeki haberlerin bir iki tanesi mutlaka online gaming üzerine oluyor ve bu oyunların % 80 i ise hep fantezi dünyalarını konu almakta. Dragon Empires'ta bu gruptan. Bir MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) olarak tanımlanan oyunda beş imparatorluğa bölünmüş 100 kadar kara parçası söz konusu. Her bir parçanın polisliğini ise ejderhalar yapmakta. Oyunda karakterlerini kuvvetlendikçe kendinize bir clan kurabilecek ve üzerinde bulunduğunuz toprakta hak iddia ederek buranın vergisini alabileceksiniz. Oyunda PvP (Player versus Player) yani oyuncular arası savaş her zaman açık olacak. Fakat bu da belli kurallara bağlı olacak ve uymayanlar kanun dışı ilan edilerek her zaman ejderhalar ve diğer oyuncular tarafından avlanabilecek. Böylelikle oyunda kurallar korunacak ve zayıf oyuncuların avlandığı anarşik bir ortam oluşması engellenecek. Oyunu yapan grubun içinde en eski MMORPG olan The Realm'dan kişilerde var. Bu kadar tecrübeli bir takım ile çok kaliteli bir oyun ortaya çıkacağını umuyoruz. Tabi birde Türkiye'nin internet omurgasında iyileşme istiyoruz lütfen.







SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERS

İkiz kuleler artık yok

Amerika'daki insanlık dışı saldırıdan sonra kurbanların anısına saygı için Microsoft, Flight Simulator oyunundan önce ikiz kuleleri sonra da ikiz kulelerinden arasından geçmemizi gerektiren görevi çıkartmış.

Half-Life

Bir çoğumuzun hastası olduğu Counter-Strike'ın yalnızca ana motoru haline gelen Half-Life Playstation'da çıkmak için Playstation 2'yi bekliyormuş. Biz oyunu beş kere bitirip bir de üstüne modlarını alt üst etmişken Playstation'cular hala oyunu oynayamadılar bile. Bu ne biçim adalettir ey fırsatçı Valve ? Neyse, en azından geç de olsa oynayacaklar.

Rogue Spear: Black Thorn

Neden iyi oyunlar hep bu kadar naz yaparlar? Hani aç bir adamın gözlerine bakarak camın arkasından kızarmış tavuğu ağır ağır yemek gibi bir şey bu. Ubi Soft'ta Amerika'daki felakette ölenlerin anısına saygı amacıyla oyununu çıkartmayı ertelediğini duyurdu. Üstelik ne zaman piyasaya süreceklerini de açıklamadı. Yani anlayacağınız terörizm başka bir kıtada bile olsa gene bize dokunuyor.

Ministry of Sound mu dediniz? Saygıyla eğiliyoruz.

Electronic Arts Fifa serilerinin müziklerini yapması için dünyaca ünlü grup Ministry of Sound'la anlaşmış. Yaptıkları müzik ise gerçekten tam oyunun çizgisine uygun. EA oyununun hayranları arasında grubu dinleyenlerin büyük bir çoğunluk oluşturduğunu fark etmiş. Üstelik bunların çoğunluğu da gayet sıkı dinleyicilermiş.

NOLF Game of the Year

Sierra ve Fox NOLF için bir paket çıkartmaya karar verdiler. Pakette orijinal oyunun yanında dört bölümlük

kohan:ahriman'sgift

Time Gate Studios

Kohan: Immortal Sovereigns'den sonra oyunun devamı olacak Kohan: Ahriman's Gift yolda. Piyasaya çıktığı andan itibaren incelendiği her dergide ve internet sitesinde çok iyi notlar alan oyun strateji türüne getirdiği yeniliklerle kendini ön plana çıkartmıştı. İlk oyunda yalnızca iyi tarafta oynayabilmemize karşın yeni oyunda bir Kohan olarak dünyaya geleceğiz. İlk oyunu oynamayanlar için hatırlatalım, Kohanlar bir mücevhere hapsedilmiş ve ancak belli bir büyüyle canlandırılabilen, öldükten sonra gene aynı mücevhere geri dönerek canlandırılmayı bekleyen kahramanlardır. Bu kez gücümüz arttıkça ve kaderimiz önümüzde açıldıkça verdiğimiz kararlara göre iyi taraf olan Creator ve kötü taraf olan Shadow arasında







seçimler yapacağız. Senaryodaki bu değişiklik yanında 5 campaign, 40 yeni harita, kullanışlı bir harita editörü ve otomatik olarak harita yaratacak bir program, 90 birim ve 70 farklı hero, 100 büyü, 75 teknoloji ve 30 farklı yapay zeka, 7 çeşit oyun tipi (Blood Bath, King of the Hill) yeni oyundaki özellikler. Bakalım oynanışa da yeni bir şeyler ekleyecekler mi?

neocron

Reakktor.com

Üçüncü Dünya Savaşı'ndan sonra kalıntıların üzerinde yeni bir metropol kurulmuştur. Neocron adlı bu metropolde yönetim Lioon Reza adlı bir diktatörün elindedir. Diktatörden sonra yönetimde Mega şirketler aktif bir rol oynamaktadır. Metropolün bir çok bölgesi güvenlidir fakat şirketlerin arasında çekişmelere ve genişleme çabaları sürmektedir. İşte böyle bir ortamda geçer oyunumuz. Deus Ex'e çok benzeyen grafikleriyle Neocron bir MMORPG. Anarch Online'ı andırsa da başka bir evren. Oyun bir hayat simülasyonu olarak adlandırılıyor. Hemen hemen sonsuz sayıda silah kombinasyonuna sahip. Karışık bir yetenek ağacı var. Her oyuncunun bir apartman dairesine sahip olduğu oyunda yüzlerce farklı obje mevcut. Ayrıca tanklar, mekanik araçlar, hoverbikelar ve metroda binebileceğiniz veya kullanabileceğiniz taşıtlardan. Oyunda illaki savaşmak zorunda değilsiniz. Emlak alım satımı ya da borsa gibi işlerle uğraşarak ticarette yapabilirsiniz. Kendi klanlarınızı kurabilirsiniz. 50den fazla PC veya NPC karakter devamlı olarak güncellenmekte. Oyun şu anda test aşamasında ama buna karşı 30 dan fazla fansite'ı ve bir o kadarda clansite'ı var. Eğer isterseniz neocron.com adresinden sizde test hesabı alabilirsiniz.







HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK

yeni bölümler, bir harita editörü, yeni kaplamalar ve yeni bir düşman olacak. Ayrıca en az oyun kadar dikkat çeken müzikler ise ayrı bir müzik CD si olarak paketin içinde yer alıyor. Bence alış veriş sitelerine bir göz atın.

Asylum

Curse: The Eye of Isis adlı oyun en sonunda Asylum tarafından piyasaya sürüldü. Oyun eski Mısırda geçen bir yarış oyunu (?). Bakalım nasıl bir şey olacak? Acaba savaş arabası falan mı koşturacağız. Spartaküs'deki Chariot yarışlarını yaşatacak kadar iyi olur umarım.

House of the Dead

Evet efendiiim bir oyunun daha filmi yapılıyor. Sega'nın popüler oyunu bir korku klasiği olarak sinemalarımıza gelecek. Hatta film R klasmanına alınacakmış. Filmin bütçesi ise 20 milyon dolar olarak hesaplanmış. Film 2002 Halloween'i ile 2003 şubatı arasında bir tarihte vizyona girecekmiş. Hani oyunundan zaten pek bir hayır görmedik filminden bir şeyler çıkacak mı bakalım göreceğiz. (Korku filmlerinden korkan bir neslin temsilcisi olarak ben gitmeyeceğim. Sizlere iyi korkmalar -Burak)

Spiderman 2

Bu tip haberler daha da uzarsa oturup bir kenarda sessiz sessiz ağlayacağız. Gene Amerika da ki trajedi yüzünden Activision'da beklenen oyunu Spiderman 2 yi piyasaya süreceği tarihi ertelemeye karar vermiş. Bizde bu kararlarına saygı duyuyoruz ve Amerika'nın acısını paylaşıyoruz.

Command & Conquer

Command & Conquer Theater of War ile ilgili elimize en son geçen detayları sizlere aktaralım. Paket dört C&C oyununu içerecek. Bunlar Command & Conquer, Tiberian Sun, Red Alert, ve Red Alert 2 olacak. Oyun

persianwars

Dream Catcher Games

Şu batı dünyası için "doğunun gizemleri" anlayışı senelerdir sürer. Mumyalı filmler, uçan halılar, şişedeki cinler, badem gözlü kadınlar falan filan. Tabi bu kadar hayalin içinde oyunlarda kendi payını alıyor. Strateji oyunlarında şimdiye kadar her şeyi yapmıştık ama hiç Kral Süleyman'ın yüzüğü için rakiplerimizle kapışacağız. Efsaneye göre bu yüzüğü ele geçiren dünyanın da sahibi olacakmış. Zaten öyle olsa dünyayı şu anda Araplar yönetirdi. Neyse efendim bu yüzüğün peşinde üç kabile koşmakta. Bunlar Amazonlar, Bedouinler (?) ve Ghoul'lar. Ghoul'ların özelliği ise düşmanlarını yemeleri (aman ne güzeel). Her kabilenin kendi yer, kara ve hava birimleri bulunmakta ve bunlar düşman öldürüp tecrübe edindikçe daha iyi duruma geliyorlar. Hava birimleri arasında cinler ve uçan halılarda bulunmakta. Oyuncu ise bu üç güç arasında istediği herhangi birine hizmet eden bir kahramanı oynayacak. Oyundaki ana konu dışında dört adette ufak campaign olacak. Bu campaignler tecrübenizi arttıracak. Ayrıca oyunda bir sürü serbest fraksiyonda var ve bunlarla da çarpışacaksınız. Bakalım beklediğimize değecek mi? Oyunla ilgili henüz resmi olarak yayımlanmış bir resim veya screenshot yok. Bu yüzden bizde bir bedevi resmi koyduk. Lütfen bize kızmayın :)



rallytrophy

JoWooD Productions

Eski arabalardan hoşlanır mısınız? Eskiden kastımız çokta değil hani 1960-70 lerden bahsediyoruz. Eğer cevabınız evetse yaşadınız çünkü ilk defa olarak bir oyunda Morris Mini Cooper, Volvo Amazon, Ford Escort Mk1 RS2000, Ford Cortina ve Fiat 600 Abarth gibi 12 adet eski arabayı kullanabileceksiniz. Üstelikte çok kaliteli bir grafik motoru ve firmanın tanımıyla "aşırı derecede" gerçekçi kontrollere sahip bir oyun sistemiyle. Oyunda gündüz, gün batımında, karlı havalarda, yağmurda, fırtınada ve sisli havalarda tekerleklerinizi yolda tutmaya çalışacaksınız. Rüzgarın savurma etkisinden karda kaymaya kadar tüm hava şartları sizi etkileyecek. Pistlerin etrafındaki manzaranın daha da gerçekçi olması için dijital kameralar kullanılmış. Ayrıca oyundaki araç modelleri için özel bir 3D motor geliştirilmiş. Toplam 42 pist içinden istediğimiz herhangi birinde tek başımıza pratik yapabileceğiz ya da bir şampiyonaya katılacağız. Eğer dilerseniz arkadaşlarınızla oturup "pisti en çabuk kim bitirecek" yarışı bile oynayabilirsiniz. Son olarak Arcade modunda diğer arabaları ufaktan iterek sonuca ulaşmaya çalışabilirsiniz. Oyun 5 kişiye kadar Multiplayerı da destekleyecekmiş.







SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

Electronic Arts etiketi altında çıkacak. Ülkemizde de piyasaya sürülecek olan pakete önceden sahip olmak isterseniz www.eastore.ea.com adresinden 5 $ indirimle alabilirsiniz.

Everquest

Yeni Everquest serverları Avrupa'ya geliyor. Şimdilik yalnızca daha hızlı bir bağlantıyla Kuzey Amerika'da oynanabilen Everquest için Sony bu kış ilk önce İngiltere de bir server açacak. Daha sonra ise yerel dillere uygunluk için bir program üzerinde çalışacak. Bu diller içerisinde Fransızca, Almanca, Japonca ve Korece var.

Maymunlar siziii

Charlton Heston'un başrolünü oynadığı ünlü Maymunlar Gezegeni filmi ikinci kez çevriliyor. Yeni film senaryo olarak ilk üç filme bağlı olacak. Filmin romanı ilk olarak 1963 yılında yayımlanmış ve ilk film 1968 senesinde sinemalarda gösterilmişti. İlk seyrettiğimizde hepimizin ağzı bir karış açık kalmış ve defalarca seyrederek her sahnesini ezberlemiştik. Bu zaten bir çoğunuz tarafından bilinen bir haber. Bizim asıl konumuz ise bu filmin oyunun yapılmış olması. Bir action adventure olacak olan oyun Ubi Soft tarafından dağıtılacak. Umuyoruz önümüzdeki ay ülkemize de gelecek.

Mega Race 3

Araba yarışlarından bıktınız mı? O zaman buyurun uzay gemisi yarışlarına. Çok tutulan serinin üçüncüsünde hem yarışıp hem savaşmaya devam edeceğiz. Büyük bitkilerden, dev yaratıklardan ve araba büyüklüğündeki mikroplardan kaçarak 33 pistte ve sekiz değişik dünya da yarışımızı sürdüreceğiz. Bu kez değişik modlarda yarışacağız. Bunlar hız, saldırı ve savunma modları olacak. Oyundaki tüm gemiler modüler olacaklar ve yarışların sonuçlarına göre yeni parçalar ekleyerek kişiselleştirebilecekler. Böylece gemimizin zırhını, motorunu veya silahlarını upgrade edebileceğiz.

rockmanager

PAN Interactive



Yeter artık! Neyimiz eksik Tarkandan yahu ? Tamam o kadar sesimiz ve karizmamız yok ama ne yapalım bizimde oyunumuz var artık. Yirmi dört değişik fakat yetenekli karakterden istediğimizi alıp zayıf yönlerini avantaj haline getireceğiz ve adamımızı çok meşhur edeceğiz. Seçtiğimiz karakter çok yetenekli fakat intihar eğilimine sahip içine kapalı bir tip olabilir. Ya da çok yakışıklı fakat toplum önüne çıkamayan utangaç bir tiptir. İşte bizimde uğraşmamız gereken bunlar olacak. Albümlerimizin satışı düşmeye mi başladı? Hemen bir rezalet çıkarıp tüm basının dikkatini üzerimize çekeceğiz. Nasılsa bunlar ülkemizde bol bol yapılarak bir sürü kazma sallama yeteneği bile olmayan insanlar bile albüm! sattığından bize çok yabancı gelmeyen stratejiler olacaktır. Starımızın turne programından sahne düzenine ve hayranlarına verilecek promosyon ürünlerine kadar hepsiyle biz ilgileneceğiz. Starınızın arkasına dizilecek müzisyenlerin kalitesi ise tamamen paraya bakacak. Aslında bu oyunu yaparken biraz Türkiye'yi izleselerdi adamlar tüm oyunu bırakıp planı baştan ele alırlardı. Nede olsa biz kimseye benzemiyoruz.



serioussam:thesecondencounter

Take Two Interactive

Serious Sam "cıdden" şimdiye kadar gördüğümüz en çılgın first person shooterlardan biriydı. Şimdiye kadar hiçbir oyunda bu kadar çok düşmanla karşılaşmamıştık. Hatta savaşmaktan canımızın sıkıldığı bile olmuştu. FPS'nin cılkını çıkartmayı başaran Take Two Eskı Mısır'dan sonra bu kez de ezeli düşmanımızın peşinden bizi Güney Amerika'ya sürüklüyor. 12 tek kişilik görevde Babil ve Ortaçağ'a da gideceğiz. Üç yeni silahta oyuna eklenmiş. Second Encounter'da multiplayer seçenekleri Deathmatch'den başka kooperatif olarak oynamanıza da izin veriyor. Hatta tek bilgisayardan bile yan yana oynayabileceksiniz. Ekranı ikiye veya dörde bile bölebileceksiniz. Tabi bu kadar hareketli bir oyunda ekranı bölmek ne kadar verimli olacak bunu ancak oyun gelince görebileceğiz. Ayrıca internet üzerinden oynamak için özel olarak hazırlanmış yirmi adet harita da mevcut. Bu haritalarda on altı oyuncu kozlarını paylaşabilecek. Aslında Serious Sam ile ilgili hiçbir zaman yazılacak fazla bir şey bulamayacağız. Çünkü oyunun mantığı çok basit. Düşmanını bul ve onu yok et. Eh düşmanlarda yüzlerce olunca bulması çok kolay oluyor. Ama ya yok etmesi ?Onu da kooperatif olarak oynarken göreceğiz.





SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSIC

Blizzard hayranlarını arıyor

Blizzard yeni bir Fan Site programı başlatarak kendi oyunlarından herhangi birini konu alan Fan Sitelara destek vereceğini açıkladı. Bunun için en az bir oyunlarını destekleyen sitenin webmaster'ı 18 yaşının üstünden olmalı ya da ebeveynleri tarafından izin verildiğine dair bir belge almalı. Ayrıca site ayda en az iki defa güncellenmeli. Buna karşın Blizzard en yeni haberleri ve malzemeleri fanlerine ileteceğini garantiliyor.

Origin Fanfest

Her sene düzenlenen ve Origin'in hayranlarını bir araya getiren festivali 26-27 ekim tarihlerinde Austin - Teksas'ta yapılacak. Özellikle Ultima Online hayranlarını bir araya getiren festival oldukça renkli geçecek. Gerçek zırhların bile satılacağı festivalde ayrıca The Sims'in yapımcılarıyla da tanışma fırsatı olacak. Festivalin gündemine şöyle bir bakmak isterseniz www.onlineworldsfanfest.com gitmeniz gereken adres olacaktır.

Aral'dan Best Games Serisi

ARAL İthalat Türkiye' de telif hakları yasasının çıkmasıyla birlikte bir ilke daha imza attı. Bütün oyun severlerin en çok beğendiği ve en çok istek alan oyunları daha uygun fiyatta piyasaya sürdü. Bu oyunlar arasında FIFA 99, F.A PREMIER LEAGUE STARS, SIM CITY 3000, NUCLEAR STRIKE, RED ALERT, NEED FOR SPEED 4, ROAD RASH, MOTO RACER 2, CROC ve THEME PARK gibi zamanında klasik olmuş oyunlar var.



skysportsfootballmanager

NI Sports

İşte ülkemizin en büyük tutkularından biri daha sanal aleme geliverdi. Artık gücümüzü yalnızca Fatih Terim'le kanıtlamak zorunda değiliz. Bu yeni online



futbol menajerliği oyunuyla tüm dünyaya meydan okuyabiliriz. Oyunda İngiliz Ligi takımları mevcut olmasına karşın Avrupa kupalarından dolayı Avrupa takımlarından da oyuncu transfer ederek en iyi olmaya çabalayacağız. Bir çok menajerlik oyununda olduğu gibi burada da takımınızın bütçesinden antrenmanlarına kadar bir çok özelliğiyle biz ilgileneceğiz. Oyuncu transferlerinde ligimizdeki sanal teknik direktörler kadar gerçek oyuncularla da masaya oturup transfer görüşmeleri yapabileceğiz. Tüm amacımız ise ilk üçe girerek ödül parasını almak olacak. Oyunda Bronze 3, Bronze 2, Bronze 1, Silver 2, Silver 1, ve Gold olmak üzere altı level bulunuyor. Bu levellarda yükseldikçe hem oyun zorlaşacak hem de gerçek oyuncu sayısı artacak. Gold levelından ise tüm oyuncular insan olacak. Levellar arasında yükselme ve düşme de mümkün. Bronze 3 levelında kovulmanız imkansızken diğer levellarda ise aşağıya düştüğünüzde her zaman bir klüp bulabileceksiniz. Daha anlatacak çok şeyimiz var ama en iyisi sizin bu oyunu kendi gözlerinizle görmeniz. Adres nisports.com

subcommand

EA





Tamam biliyoruz denizaltılar aslında soğuk deniz diplerinden dolaşan birer teneke tabuttur. Ama Almanlar İkinci Dünya Savaşı'nda Avrupa ve Amerika arasındaki ikmali Atlantikte bu tabutlarla felce uğratmışlardır. Üstelik böyle bir denizaltı simülasyonu oynamak çok zevkli bir tecrübedir fakat içinde olmak istediğinizi hiç sanmıyoruz. Bunun nedenlerini size Sub Command'i incelerken yazarız. Modern denizaltıları kullanacağımız Sub Command'de iki adet campaign seçeneğimiz bulunacak. Oyunda yalnızca denizaltı ve deniz üstü savaşları bulunmayacak. Sonarımızda düşman gemilerini avlayacağız ama karadaki üstleride Tomahawk füzeleriyle vuracağız. Akula, Seawolf ve 688(I) tipi denizaltıları yöneteceğiz. Yara almış denizaltıları kurtaracağız, casusluk yapacağız veya iletişim kurarak koordineli harekatlar yapacağız. Oyunu internetten de oynama şansımız var. Aral İthalat Sub Command'i normal orijinal oyunların çok daha altında bir fiyata ülkemize getirmeye hazırlanıyor. Bizde kafamızın üstünden patlayacak olan dip bombalarını bekleyeceğiz.

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Gecikmelerden bizi sorumlu tutanların kalbi itinayla kırılacaktır!!

BU AY

Art of Magic - BETHESDA
Car Tycoon - FISHTANK INTERACTIVE
Fun Racer - FISHTANK INTERACTIVE
Heroes Chronicles The Final Chapter - 3DO
Command & Conquer Theatre of War - WESTWOOD
Microsoft Flight Simulator 2002 Pro - MICROSOFT
Shogun : Total War Warlord Edition-ELECTRONIC ARTS
FIFA 2002 : Road to World Cup- ELECTRONIC ARTS
F1 2001 - ELECTRONIC ARTS
Aquanox - FISHTANK INTERACTIVE
Dark Age of Camelot - SIERRA
Elite Forces - INFOGRAMES
Motor City Online - ELECTRONIC ARTS
Schizm - DREAMCATCHER
Duke Nukem Endangered Species - GODGAMES
Etherlords - FISHTANK INTERACTIVE
Dragon's Lair 3D - UBI SOFT
Majestic Online - ELECTRONIC ARTS
Supercar Street Challenge - ACTIVISION
Black Moon Chronicles - DREAMCATCHER
Comanche 4 - NOVALOGIC
Command & Conquer: Renegade - WESTWOOD STUDIOS
Stronghold - GODGAMES
Myth 3: The Wolf Age - GODGAMES
Battle Realms - UBI SOFT
Beach Head 2002 - INFOGRAMES
Civilization III - INFOGRAMES
Command & Conquer Red Alert 2 Yuri's Revenge - WESTWOOD STUDIOS
Disciples 2 - STRATEGY FIRST
Moto Racer 3 - INFOGRAMES

KASIM 2001

Elder Scrolls III: Morrowind - BETHESDA
Star Wars Galactic Battleground - LUCAS ARTS
Ghost Recon - UBI SOFT
Return to Castle Wolfenstein - ACTIVISION
Sims: Hot Date - ELECTRONIC ARTS
Star Trek Armada 2 - ACTIVISION
Empire Earth - SIERRA
Dragon's Lair 2 Time Warp - DIGITAL LEISURE
IL 2: Sturmovik - UBI SOFT

ARALIK 2001

Planetside - SONY ONLINE ENTERTAINMENT
Star Wars Starfighter - LUCAS ARTS
Dune - DREAMCATCHER
Rayman M - UBI SOFT
Capitalism 2 - UBI SOFT
Destroyer Command - UBI SOFT

2002 VE SONRASI

Call of Cthulhu - FISHTANK INTERACTIVE
Duke Nukem Forever - GODGAMES
Dungeon Siege - MICROSOFT
Freelancer - MICROSOFT
Heroes of Might & Magic IV - 3DO
Hidden and Dangerous II - TALONSOFT
Jedi Knight 2 - LUCAS ARTS
Mafia - TAKE 2
Medal of Honor Allied Assault - ELECTRONIC ARTS
Necrocide - NOVALOGIC
Neverwinter Nights - INTERPLAY
No One Lives Forever 2 - SIERRA & FOX
RedMoon - JOYCITY ENTERTAINMENT
Republic: The Revolution - EIDOS
Rogue Spear: Black Thorn - UBI SOFT
Sid Meir's Sim Golf - ELECTRONIC ARTS
SimsVille - ELECTRONIC ARTS
Star Peace - MONTE CRISTO
Stars! Supernova - PUBLISHER NOT SIGNED
Star Trek Bridge Commander - ACTIVISION
Strifeshadow - ETHERMOON ENTERTAINMENT
Team Fortress II - SIERRA
Warcraft III - BLIZZARD
Wizardry 8 - SIRTECH
WWIII: Black Gold - JOWOOD

worldofwarcraft

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	2002 sonu

Tür • Devasa Online

Yapım • Blizzard

Dağıtım • Blizzard

Bize Göre • Her açıklanan Blizzard oyunu yeni bir bekleyişin başlangıcı. Ama sanırım bu bekleyişin keyfi de bir başka olacak. Efsaneyi oynamak değil yaşamak buna denir!

Azeroth'a hoşgeldiniz...

World of Warcraft... Bu ismi duyunca aklınızdan neler geçiyor? Durun tahmin edeyim. Şimdi bir kere "Warcraft" diye bir ibare var ki bunu bilmeyen, duymayan, görmeyen yok. İki oyunun arkasından üçüncüsünün merakla beklendiği, Blizzard'ın efsane serisinin ismi. Demekki bu isim kesinlikle Warcraft ile alakalı. İkincisi "World", yani "Dünya" kelimesi. Bir Dünya, ormanıyla ve akarsuyuyla, içindeki yaşayan varlıkları ve düzeniyle, savaşıyla ve kültürüyle kocaman bir yoğunluğu ifade ediyor. Kimi zaman gözümüzde küçülse de aslında alabildiğine geniş olabilecek bir kavram. Son olarak da bunların ikisini birbirine bağlayan "of" kelimesi var. Bu Dünya'nın Warcraft Dünyası olduğunu anlatan, belki de en can alıcı iki harf. Demek ki Warcraft Dünyası'nı bize yaşatacak yeni bir oyun yola çıkıyor.

Aklınızın karıştığına eminim. En azından ilk duyduğumda benim aklım çok karıştı. Neden daha Warcraft III çıkmadan bir yeni oyun hatta yeni bir Warcraft duyurulsun ki? Hem de Blizzard oyunlarını söz verdiği tarihten en az 2 sene sonra satışa çıkarabiliyorken? Esasında olayı biraz etraflıca inceleyince hepsinin cevabını buluyorsunuz. Fakat isterseniz önce size Warcraft Dünyası'ndan ufak birşeyler aktarayım da oyunu bekleyeceğiniz birkaç sene acı içinde geçsin.

İlk olarak Ağustos ayının sonunda ECTS fuarında açıklanan WoW (World of Warcraft), aslında bir senelik bir proje. Fakat fuardaki tanıtım demosu ve oyun içi görüntülerden oluşan demo açıkçası bu bir senenin oldukça yoğun geçtiğini gösteriyor. Çünkü ortaya kaba hatlarıyla da olsa etkileyici bir oyun motoru çıkmış. Motorun baştan aşağı 3D bir dünya yarattığını eklemeden geçmemeliyim. WoW tür olarak sadece internet üzerinden oynanabilecek action-RPG olarak adlandırılıyor. Tarz olarak Asheron's Call, Everquest veya Ultima Online akla gelebilir. Tabii bunu başarılı bir 3D ortam üzerine oturtarak Warcraft evreninde oynamanın keyfini şimdilik tahmin etmek biraz güç. Diyelim ki bütün sınırları aştınız ve arkasında sizi o büyülü dünya bekliyor. Nelerle karşılaşacaksınız?



Azeroth'un anahtarı

WoW, Warcraft III'e daha yakın olacağı için haliyle içerik de bu şekilde olacak. Örneğin Warcraft III'ün ve World of Warcraft'ın demolarını arka arkaya izlediğimde aynı büyünün 3D'ye geçişini hayranlıkla izliyorum. Fakat sonuçta aynı büyüler, aynı dünya. Şimdilik oynatılabilecek üç ırk açıklandı. Tabii tür artık RPG olduğu için o ırka dahil sadece bir kahramanı yönetebiliyorsunuz. Bu ırklar yıllardan beri Warcraft dünyasını bekleyen insanlar, orklar ve ilk kez Warcraft III'de karşımıza çıkacak olan minatör benzeri Tauren'ler. Bu sayfalardaki ilk görüntüleri gördükten sonra karakter çizerlere binlerce kere teşekkür etmek gelecek içinizden.

Yeni Warcraft eserinin ilk dikkate alınacak noktası kuşkusuz grafikleri olacak. Azeroth oldukça renkli çizilmiş ve canlı, parlak renkler kullanılmış. Daha çok çizgi film dünyasına benzeyen grafikler hakkında yapımcılar, serinin önceki oyunlarından kalan geleneği bozmadıklarını söylüyorlar. Bunun için aynı renk paletini kullanılarak sadece ortama üçüncü boyutu katmışlar. Amaç sizi gerçekçi bir dünyaya bırakmak yerine sadece hayallerde olabilecek gerçek dışı bir mekana yollamak. Yani örneğin bildiğimiz bir orman yerine fantastik bir ormanla karşılaşmak. Bu da bence Warcraft Dünyası'na girmenin anahtarı olmuş.

Fuarda yayınlanan demolarda görülen o ki Blizzard, Trailer'lardaki başarısını yavaş yavaş oyun içine de taşımaya başlamış. Mekanlarda canlı renklerin kullanılması olayı biraz daha hayal dünyasına taşımış. Işıklandırma efektleri oldukça iyi. Özellikle büyüler sırasında etrafa saçılan efektler göz kamaştırıyor. Görüntülerden anlaşılan yüksek çözünürlük ve iyi bir artwork arşivi WoW'ın önplana çıktığı konular. Karakterler söz konusu olduğunda da grafikler kalitesinden ödün vermi-



yor. Görüldüğü gibi ince detaylara bile yer verilmiş. Yüz animasyonları ve parmak hareketleri üzerinde çalışılmış. Aynı şey giydiğiniz kıyafetler ve taşıdığınız eşyalar için de söylenebilir. Yani düşlerinizdeki dünyanın yaratılması için elden gelen herşey yapılmış.

Karakter yaratma sistemi az çok belli olmuş. Öncelikle karakterlerin bildiğimiz RPG'lerdeki gibi olacağını söyleyeyim. Yani belli özelliklerle başlayıp kendini geliştiren bir varlığı oynayacağız. Bu yaratma işlemi sırasında çeşitliliğe çok dikkat edilmiş. Kahramanınızın en ufak özelliklerini bile değiştirebiliyor ve bu şekilde yüzlerce kombinasyon elde ediyorsunuz. Örneğin saç rengi, tonu ve şeklini, ten rengini veya bunun gibi diğer ince ayarları yapabilmek mümkün. Bunun amacı olarak söylenenler gerçekten sevindirici. Hedeflenen şey oluşturulan karakterlerin eşinin WoW evreninde zor bulunması. Tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi. Bu yüzden de kombinasyon sayısını arttırıp geniş olasılıkları oyunculara bırakıyorlar.

Ayrıntılarda gizlenen dünya

Yeni Warcraft bir RTS oyunu olmayacak. Bunu artık biliyoruz. Peki ne olacak? Bu sorunun cevabını vermek çok kolay değil. Tamam, tür RPG. Ama olayı biraz hareketlendirerek oynanabilirlik arttırılmaya çalışılıyor. Oyun tam olarak Diablo II ile Baldur's Gate arasında bir yerde duracak. Combat'lar basitleştirilerek hareket yeteneği geniş bir motor kullanılacak. Ama bir yandan da karakterin dünya içinde durmadan birşeyler yapması sağlanacak. Bu da bu tarz oyunlarda görmeye alıştığımız görevlerle olacak. Görevler genel olarak bilgisayarın yönettiği NPC olarak adlandırılan karakterler tarafından verilecek. Bazı görevler evrenin büyüklüğü nedeniyle günler sonra tamamlanabilecek. Yapımcıların senaryolarla ilgili çalışmaları yoğun bir şekilde devam ediyor. Amaçlarının güçleri dolsun diye tehlikesiz bir köşeye gidip tuvalete uğrayıp televizyona göz atan tiplerin bu emellerine ulaşamamasını sağlamak olduğunu da ekliyorlar.

RPG türünün en büyük şikayetlerinden birine geldi sıra. O da kullanıcı arabirimi. Bildiğiniz gibi genel olarak bu türün oyunlarında arabirim, ekranın oldukça büyük bir bölümünü kaplıyor ve oyuncuyu oyunun gidişatı konusunda bilgilendirebilmek için kendini parçalıyordu. Belki de benim bazı RPG'leren uzak durmamın bir sebebi de bu karışık arabirim barlarıdır. Bir sürü büyü ve ayarın gizli olduğu bu bölümleri belki de çarpışmalardaki "pause" opsiyonu olmasa kullanmak mümkün olmayacak. WoW bu konuda da şikayetleri değerlendirmiş. İnsanları oyundan uzaklaştıran ve ekranın büyük bölümünü kaplayan arabirim dizaynı

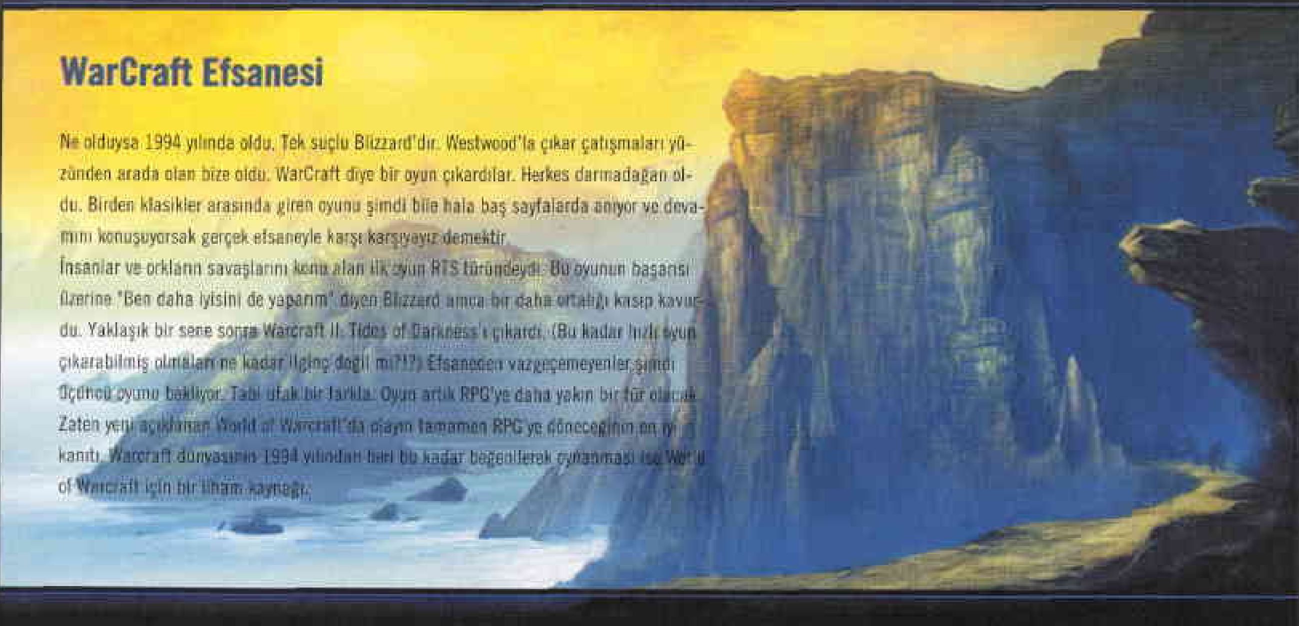




konusunda oldukça "mini" bir politika izlemiş. Bunun sonucunda ekranda görülen barlar oldukça küçük tasarlanmış. Böylece ekrandan sağlık ve mana bilgilerinize, çantanıza ve haritaya kolaylıkla ulaşabilecek ve bu sırada da oyun zevkinize limon sıkmayacaksınız.

Kontrollere gelince yine biraz duraksamak gerekiyor. Çünkü daha önce çok fazla örneği olmayan, yenilikçi bir oyuna geliştirilen her yeni şey gibi kontrol şeması da baştan aşağı kusursuz olmalı. WoW'da Black&White'ı hatırlatan bir özellik kullanılmış ve mouse'a olabildiğince fazla işlev verilmiş. Bu da arabirimde kaybedilen zamanı ve karmaşayı ortadan kaldırıyor. Sol tuş aksiyon, sağ tuş kamera açıları için kullanılacak. Scroll topuna birden çok görev atanacak. Mouse işaretleyicisinin her işleme uygun olarak değişmesi oyuncuya kolaylık sağlayacak. Kamera görüntüsü dünyanın 3D olması sebebiyle istenen açıya konulabilecek. Oyunu üçüncü şahıs gözünden seyredeceğimiz için kamera açıları ile sorunlar olur mu bilmiyorum. Fakat düşmanların önünüze geçmesi durumunda sizin transparan bir hal alacağınızı düşünmüş olmaları sanırım çok fazla sorun olmayacağının bir göstergesidir.

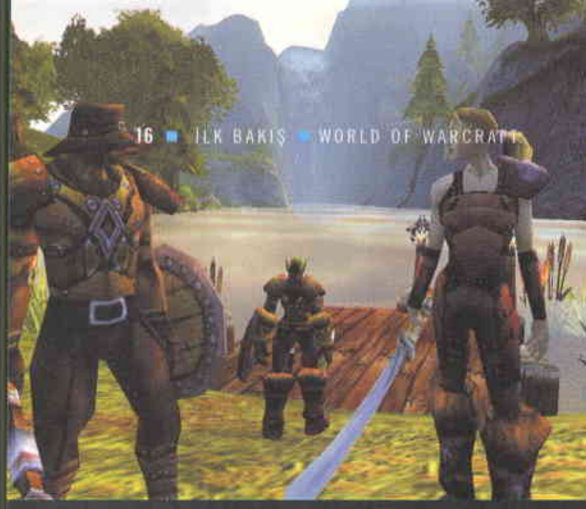
Bu dünyadaki hareketin kaynağı savaşlardan gelecek. Düşünsenize, arkadaşlarınızla beraber bağlanmışsınız. Yaklaşık 20 kişisiniz. Bir şehirden diğerine giderken yolda karşı şehirden sizinki kadar büyüklükte bir grup geliyor. Siz de para ka-



WarCraft Efsanesi

Ne olduysa 1994 yılında oldu. Tek suçlu Blizzard'dır. Westwood'la çıkar çatışmaları yüzünden arada olan bize oldu. WarCraft diye bir oyun çıkardılar. Herkes darmadağan oldu. Birden klasikler arasında giren oyunu şimdi bile hala baş sayfalarda anıyor ve devamını konuşuyorsak gerçek efsaneyle karşı karşıyayız demektir.

İnsanlar ve orkların savaşlarını konu alan ilk oyun RTS türündeydi. Bu oyunun başarısı üzerine "Ben daha iyisini de yaparım" diyen Blizzard amca bir daha ortalığı kasıp kavurdu. Yaklaşık bir sene sonra Warcraft II: Tides of Darkness'ı çıkardı. (Bu kadar hızlı oyun çıkarabilmiş olmaları ne kadar ilginç değil mi?!?) Efsaneden vazgeçemeyenler şimdi üçüncü oyunu bekliyor. Tabi ufak bir farkla. Oyun artık RPG'ye daha yakın bir tür olacak. Zaten yeni açıklanan World of Warcraft'da olayın tamamen RPG'ye döneceğinin en iyi kanıtı. Warcraft dünyasının 1994 yılından beri bu kadar beğenilerek oynanması ise World of Warcraft için bir ilham kaynağı.





zanmanın kısa yolu olarak düşündüğünüz savaşmayı tercih ediyorsunuz. Diplomatik süreçleri ortadan kaldırıyor, arkadaşlarınızla karşınızdaki grupla uçsuz bucaksız ormanlarda kafa kafaya çarpışıyorsunuz. Fikir hoş değil mi? Blizzard savaşlar için bazı özel fikirler geliştiriyor. Bunların en önemlisi PK'ların (PlayerKiller = oyuncuları öldüren güçlü oyuncular) insanların canını sıkmasını engellemek. Bunun için Everquest'te de gördüğümüz PK'ların sadece PK'lara saldırabilmesi veya PK'lara özel sunucu gibi çözümlere başvurulacak. Bu konuda bir çok yeni görüş de var ama bunlar şimdilik açıklanmıyor.

Sayın Blizzard: Neden Warcraft?

Oyundan bu kadar bahsetmek sanırım yeterli. Çünkü sayfadaki görüntüler ve Level CD'sindeki oyun içi demoyu da izledikten sonra bu size birkaç sene yeter de artar bile. Gelelim WoW üzerinde dönen diğer oyunlara. Bundan önceki örneklerinde olduğu gibi WoW'un da aylık bir ücrete bağlanması gerekiyor. Bu ücret update'leri, ek hizmetleri ve tabii ki oyunu kapsayacak. Sunucuların ne kadar oyuncu alacağı ile ilgili bir soruya verilen cevap "Gerektiği kadar" şeklinde veriliyor. Çünkü amaç oyun kalitesini düşürmeden maksimum sayıda insanı alabilmek. Bunun için bir sunucuyu zorlamak yerine yeni yeni sunucular açılacak. PC dışındaki platformlarla ilgili bir soru da yine havada olmakla beraber "oyunumuz her platforma uygun üretilir" gibi bir açıklamayla cevaplanıyor.

World of Warcraft şimdilik arkasında birçok sorunun cevabını gizliyor. Üstünde bir senedir çalışılıyor olması bile bu kadar bilgi getirdiyse kim bilir ileride neler olacak. Hemen hatırlatayım, oyunun çıkış tarihi belli değil. Tahminler bile geçerli değil. İlk defa bu kadar temiz oyun içi demosu olup da çıkış tarihi belli olmayan bir oyun gördüm. Fakat bunu kimden beklersin deseler direk Blizzard derdim. WoW'un asıl şaşırtan yönü açıklanma tarihi oldu. Daha Warcraft III çıkmasına aylar varken ortaya çıkan yeni bir Warcraft ortalığı karıştırdı. Çünkü motor ve tarz farklıydı. Önce Warcraft III'ün kasetten önce çıkan geçici bir Single olup olmayacağını düşündüm. Fakat bu kadar zaman harcanan ve duyurulan bir oyun bu kadar basit düşünülemezdi. Kategorileri ne kadar farklı olursa olsun o güzelim Azeroth görüntülerinden sonra Warcraft III motoru ile bu dünyayı yaşamak ne derece zevk verecek bilemem.

Şu da bir gerçek ki World of Warcraft tamamen stratejik bir biçimde tasarlandı ve duyuruldu. Öncelikle yakın zamanda çıkacak olan Star Wars Galaxies ve Neverwinternights gibi sırf multiplayer oyunların Blizzard'ı harekete geçirdiğine inanıyorum. Sonuçta bu konuda harekete geçmesi gereken yapımcılardan biriydi. Bu konuda Blizzard'ı iki unsur ateşledi. Birincisi Warcraft Dünyası'nın başarısı ve popülerliği. Bu kadar sevilen bir dünyanın bir RPG şeklinde multiplay'e açılması gayet mümkündü. İkincisi ise Blizzard'ın Battle.Net ile edindiği yılların tecrübesi. Warcraft'tan sonra Starcraft ve daha sonra da Diablo Battle.Net üzerinden binlerce oyuncuya ulaştı. Her geçen gün daha da sağlamlaşan altyapı artık bu tarz bir kaosu bile kaldırabilecek güçte olmalı.

İşte World of Warcraft'ın anlamı arkadaşlar. Şimdiden tırnaklarınızı kemirmeye başlayın. Yerinizde olsam sandalyemin oturduğum kısımlarına iki kat daha sünger çekerdim ki beklerken bi taraflarım acımasın. Ah yazı da uzun olmuş. Acıdı bile bi taraflarım. Gelişmeleri yerinden canlı olarak aktarmaya devam edeceğiz. Sinan sendeyiz...

Onur Bayram | onur@level.com.tr



the thing

Korkma, sıra sana da gelecek!

Kaçınızın John Carpenter'ı tanıdığı ve hatta sağlam birkaç filminden biri olan "The Thing" ile etkileşime girdiği hakkında hiçbir fikrim yok ama yine de bu oyundan ve dolayısıyla filmden bahsetmek zorundayım (filmi izlemeyenlerin hemen bir DVD veya VCD avına çıkması şiddetle tavsiye edilir). Bir grup bilim adamı Antartika'da, buzun altında bir uzay gemisinin varlığını tespit eder. Çalışmalar devam ederken, aniden tüm istasyon yabancı bir yaşam formunun ortaya çıkmasıyla birbirine girer. Bu "şey" insanların içine girerek kontrolü ele geçirebilen bir tür parazittir aslında. Film MacReady'nin (Kurt Russell) şeyi ve üssü (kendisi de dahil) havaya uçurmasıyla son bulur. İnsanı çıldırtacak kadar beyaz bir doğa düşünün ve sonra da bu beyazlığı alabildiğine kana buladığınızı. Kulağa hiç fena (!) gelmiyor, değil mi?

Üsse geri dönüyoruz...

Filmin devamı çekilmedi ama oyun, Carpenter'ın kaldığı yerden devam ediyor. Oyunun türü 'survival horror'; yani 'kork ama bir yandan da canlı kalmaya bak'. Zaten 'The Thing'in kutuplarda yaratık avı konsepti için daha uygun bir tür düşünülemezdi herhalde. Olaydan yaklaşık üç ay sonra Blake (yani siz) ve liderliğindeki bir askeri kurtarma timi istasyonda olup biteni öğrenmek için olay mahaline gönderilir. Ama yaratığın tekrar ortaya çıkmasıyla Blake'in 'canlı kalma' telaşı başlar, üstelik tek dayanağı olan takımı her an yaratığın kontrolü altına girebilir...

Aslında tipik bir 'Alien' vakasıyla karşı karşıyayız. Arkadaşınızın içine yaratık girmişse, o sizi halletmeden önce siz onu... Oyun türün diğer örneklerinden farklı olarak takım esaslı bir sisteme sahip olacak. Paçayı kurtarmak için takım arkadaşlarınızın özel yeteneklerini iyi değerlendirmelisiniz. Ayrıca yine canlı kalmak için onların korku seviyelerini düşük ve güven seviyelerini yüksek tutmalısınız. Takımınızı bir arada ve tek parça halinde tutmaya çalışırken, bir yandan da kime yaratık bulaştığını bulmanız gerekiyor; geç kaldığınız takdirde işiniz biter.

Takım çalışması olmazsa...

Takımınızda kapıları açan, elektronik olaylardan anlayan (ve en önemlisi oyunu kaydedebilen) mühendisler, yaratığa karşı ateş gücünüz olan askerler ve yaralarınızı saran doktorlar olacak. Oyunda başka karakterlerle de tanışabileceksiniz. Yaratıklar da üç türlü; havalandırma kanallarında takılan hız düşkünü Scuttler'lar, göbekten fırlayan mobil Walker'lar ve katlettikleri canlıların parçalarından oluşan Rupture'lar (en iğrenci). Takımınızda korkuyu azaltmak ve güveni yükseltmek tamamıyla size bağlı. Verdiğiniz kararlar çok önemli. Örneğin yaratık bulaşma ihtimaline rağmen, birine silah vermeniz, ona güvendiğiniz anlamına geliyor; veya yaralanmış karakterleri tedavi etmeniz, onları düşündüğünüzü gösteriyor.

Grafikler oldukça detaylı. İşaret fişeklerinin kırmızı ışığıyla aydınlanan karlı iç mekanlar hayli gerilim yüklü. Yaratıklar, sakatatçıdan fırlama halleriyle mide bulandırıcı gözüküyor. Sabit kamera açıları sadece demolarda kullanılmış; oyun üçüncü şahıs perspektifinden oynanıyor. The Thing gümbür gümbür geliyor gibi. Umarım tüm bu sağlam fikirler saçma sapan tasarım kazalarına kurban gitmez.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 04.2002

Tür • Aksiyon

Yapım • Computer Artworks

Dağıtım • Universal Interactive

Bize Göre • Filmin kanlı buzul atmosferini ve stresli temposunu başarılı bir şekilde oyuna aktarabilirlerse, gerilim dolu dakikalar bizi bekliyor demektir.



Güven Çatak | güven@level.com.tr

comanche4

RAH-66 ile yeni bir karşılaşma...

Uçuş simülasyonları başlı başına farklı bir oyun türüdür, öyle ki çoğu oyuncu için bunları çalıştırmak tam bir kabus olabilir. Çünkü bu oyun türünde ödünsüz bir gerçekçilik yakalayabilmek, aslında bir başarıdan çok bir lanettir. Öyle ya, kim gerçek hayatta bir F-16 kullanacak bilgi ve tecrübeye sahip olabilir ki, bunu bilgisayarda da becerebilsin? Tabii yüzlerce sayfalık kullanma kılavuzlarını okumaktan sıkılmayan, askeri havacılık argosunu ana dili gibi konuşan bir grup "ciddi" simülasyon hastası her zaman vardır. Fakat dediğim gibi, bu tür simülasyonları oynamak zordur, çoğu oyuncu ise gerçek hayatta yaşayamadıklarını sanal dünyada tecrübe edebilmek için oyun oynar. Bu yüzden de bir uçuş simülasyonu çok satmak için nispeten kolay anlaşılır ve oynanabilir olmak zorundadır.

Yaşlı Kızılderilinin Kanatları...

NovaLogic 3 yıl önce Comanche Gold'u piyasaya sürdüğünde hem oynanabilir, hem de oynaması zevkli bir oyun ortaya çıkarmış oldu. Bir savaş helikopterini zor şartlar altında uçurmanın heyecanını yaşatabiliyor, ancak oyuncuları yüzlerce sayfalık el kitaplarını okumak zorunda bırakmıyordu. Ayrıca grafikleri de hiç fena sayılmazdı, Voxel grafik motoru uzun süre için poligonlarla sağlanamayan yumuşak ve gerçekçi görünümlü bir dünya yaratmakta faydalı oldu. Bu şekilde günümüze kadar gelindi ve şimdi de Comanche 4 üzerinde çalışılıyor. Ancak bu defa Voxel yerine poligon temelli yeni bir grafik motoru kullanılacak.

Savaş Baltası...

Bilmeyenler için söyleyeyim, RAH-66 aslında henüz geliştirilmekte olan, ancak hizmete girmesine daha hayli zaman olan yeni nesil bir hafif keşif ve av helikopteridir. Bu helikopterin en önemli iki özelliği olacaktır, bunlardan biri radarlara yakalanmaması, diğeri ise kullanımının son derece kolay olmasıdır. Gerçekte helikopterler uçurması sabit kanatlılardan daha zor olan hava araçlarıdır. Comanche ise gerek gövde tasarımı, gerek bilgisayarlı uçuş sistemleri sayesinde büyük kullanım kolaylığı getirmeyi amaçlamaktadır. Yani aslında bu öyle bir araç olacaktır ki, onun hakkında gerçekçi bir oyun bile yapılsa yine de oyuncular zorluk çekmeyecektir. Tabii ki NovaLogic yine de oynanabilirliği nispeten yüksek tutmak ve herkesin rahatlıkla başa çıkabileceği bir sim yapmak niyetinde olduklarının altını çiziyorlar.

Ağaçların Beş Santim Üzerinde...

Helikopterler yapıları ve üstlendikleri görevler nedeniyle alçaktan uçmak zorunda olan araçlardır. Yani bir helikopter sim yaparken diğer uçuş oyunlarında olduğu gibi zemini basit kaplamalarla doldurup kurtulamazsınız. Ağaçlar, binalar, araçlar, insanlar, yani diğer oyunlarda basitçe çizilmesinde pek sakınca olmayan her detay orada olmak zorundadır.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	01.2002
Tür • Simülasyon	
Yapım • NovaLogic	
Dağıtım • NovaLogic	

Bize Göre • NovaLogic simülasyonları genellikle her açıdan oldukça iyi yapımlardır. Özellikle Comanche serileri piyasada kendilerini kabul ettirmiş yapımlardır. Bu yüzden serinin bu dördüncü oyununda da hayal kırıklığı yaşamayı beklemiyoruz.

Bu detaylar sadece grafik güzellik değil, aynı zamanda oyun taktikleri açısından da çok önemlidirler. Comanche 4 bu açıdan oldukça gelişmiş bir oyun olacak gibi görünüyor. Yeni grafik motoru oyun dünyasını bugüne dek yapılmamış bir biçimde canlandırıyor. Yüksek süratle ağaçların arasında slalom yaparak hedefinize ulaşmaya çalışmak oldukça heyecan verici olacak gibi görünüyor. Oyun bu yılbaşından önce piyasada olacak, o yüzden fazla beklememiz gerekmeyecek.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr





paris dakar rally

Dağ-bayır-orman demeden sırtlayacağız 4 tekerimizi çantaya, bas babam bas!

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	12.2001
Tür • Rally yarışı	
Yapım • Broadword Interactive	
Dağıtım • Acclaim	
Bize Göre • Azıcık bile araba tutkusu saklıysa içinizde karçırılmaması gereken bir oyun. Gerçek bir Rally heyecanını birebir yaşatmıyor ama unutmayın, yapımcılar da bunu istemiş zaten. Eğlenceli, uzun vadeli, sağlam, gerektiğinde daha "arcade" ve etkileyici bir oyun.	

Paris Dakar Rally tüm oyunculara şu ana kadar yaşanmamış deneyimler vereceğini iddia eden dünyadaki tek resmi Dakar oyunu. F1 yarışlarında aynı pisti defalarca kere dolaşırsınız. Rally yarışlarında pist daha uzundur, ama görülecekleri sayısı hala azdır. İşte PDS bu gibi insanların canı sıkabilecek diğer yarış oyunlarını hepsinden sıyrılmış bir şekilde 400 sürücüsü, 17 günlük ve 6500 millik yarışlarıyla fırtına gibi geliyor.

"Ali'nin selamı var"

Oyuna şöyle bir baktık da, gerçekten oyunun zenginliğine şaşırmamak elde değil. En basitinden kullanacağınız araç sabit olmayacak ve yarış boyunca buggy'ler, 4X4'ler, normal motosikletler ve 4 tekerli motosikletler gibi aletlerle de haşır neşir olacaksınız. Tüm bunları yukarıda belirttiğim gibi 400 ayrı gerçek pilottan biriyle kullanabileceksiniz. Oyun bu zenginliğini gerçekçilik ve eğlence niteliklerini uygun bir şekilde karıştırarak sağlamlaştırıyor. Zaten oyunun yapımcılarından Roger Carpenter'ın dediğine göre oyun hakkında amaçladıkları en önemli özellik oyunun sürekliliğiymiş. Yani diğer yarış oyunlarını çoğu gibi iki oynanıpkeyif alınsa bile bir kenara konup unutulan oyunlardan olabildiğine uzak kalmaya çalışmışlar. Böylece ortaya "Sega Rally" ile "Colin McCrae" tadında melez (tabii çok daha zengin ve renkli özellikleriyle) ama başarılı bir oyun çıkmış.

PDR her biri 25 km uzunluğunda 12 kısımdan oluşan ve çölde, ormanda, dağda geçen bir tür rally'dir. Başarılı olmak için hızlı, atik kararlar ve kuvvetli refleksler gerekir. Oyunda da her an karşınıza dev delikler, kayalar, düşen ağaçlar, hatta vahşi hayvanlar bile çıkabilecek ve çok ciddi tehlikelerde bulunabilecek. Bunlara çarpmanız durumunda elbette aracınız zarar görecek ve bu zarar hem görsel olarak hem de oynanış olarak sizi etkileyecek. Gerçi oyunun kimi yerlerinde arabınızı komple tamir ettirebileceksiniz ama bu da zaman kaybı demek olacak bir hayli. Aynı şekilde yarışırken size yapışık bir yol olmadığını göreceksiniz çoğu zaman, ve uçsuz bucaksız alanlarda istediğiniz gibi hareket edebileceksiniz.



"Dur tahmin edeyim: Rally"

Oyun görsel olarak da epey bir tatminkar olacağa benziyor. Bir çok doğa manzaralı ortamda kendimizi 4 teker üzerinde yarışır buluyorken bir çok özel efektler de mekanları süsleyecek(toz, güneş ışığı, çamur ve daha tonlarcası).Tüm bunları biri hareketli kokpit görüntüsü olmak üzere toplam 6 ayrı kamera açısından kontrol edebileceksiniz. Hoş ama bunlara bir sürü yoğun hava koşulu eklenemeyecek, çünkü oyun konusu icabı Kuzey Afrika'da geçecek. Her ne kadar gece yarışacak olsak da yağmur, kar gibi hava durumlarını pek göremeyeceksiniz...

Sonuç itibariyle PDS şu ana kadar piyasaya çıkmış en iyi yarış oyunlarını zorlayacağa benziyor. Oyunun tamamının "official" olduğu düşünülürse Acclaim'in ne kadar ciddi olduğunu da anlarız. Yarış tutkusunun tartışmasız heyecanını, nefes kesici Afrika manzaraları eşliğinde, gerçekçilikten ne çok uzak, ne de çok yakın bir şekilde ağız tadıyla almak istiyorsanız sanırım bir kaç ay size hiç çok gelmeyecektir.

Gökhan& Batu | gokhab@level.com.tr

EA SPORTS FIFA 2002

PC tarihinin gelmiş geçmiş en iyi futbol oyunu tekrar geliyor.

Sonbaharın ilerlediğini, soğukların yaklaştığını ve yakında her yeri kar kaplayacağını nereden bilirsiniz? Takvim'den veya göçen kuşlardan? Hayır! Biz her yeni Fifa'nın çıkışında fark ederiz bunu. Kışlıkları çıkarır paltoları kuru temizlemeye veririz. Bu yüzden kışlıkları sakladığımız yerde, aynı zamanda eski Fifa'lar durur.

Bu sene Fifa'nın altıncısına merhaba diyeceğiz. Her halde hiçbir oyun bu kadar uzun süre hep aynı tarihte çıkmamıştır. Bu büyük bir istikrar. Ama aynı şey zaten oyunun kendisi için de geçerli. Aynı zamanda da hiçbir oyun bu kadar az değişimle piyasaya çıkmıştır. Her sene EA Sports yeni oyununun ne kadar farklı, ne kadar harika olduğunu anlatıp durur. Ama açıkçası değişim hiç de kayda değer değildir.

Aynı tas aynı pilav

Ah! Elbette grafikler değişir, her sene donanım dünyasındaki gelişmelere paralel olarak biraz daha gelişir. Ama işten anlayan biri bu grafiklerin 3 sene önce de hazırlanabileceğini, sırf her makinede çalışmasını garantilemek için bir önceki sene daha zayıf kaldığını bilir. Müzikler değişir elbet. Bu sene başka bir İngiliz grubu meşhurdur (Gorillaz). Doğal olarak o da değişir. Sonra motion capture'da kullanılan futbolcular değişir. Elbette canım Henry geçen sene meşhurdu bu sene Casillas yakışır. Sonra maç yorumları değişir. Aynı amcalar, neydi isimleri Andy bişey olacaktı, iş olsun diye her pozisyona uyacak yeni laflar ederler. Ama bunların hepsini alt alta koyunca benim için sadece koca bir sıfır eder.

Mesela oyun modları değişsin istersiniz. Ama dört senede bir Dünya Kupası Özel Fifa'sı hariç oyun modları aynıdır. Bir tek arada kupaların adı değişir, yeni kupanın isim hakkı alınamaz, ona kupa ismi uydurulur. Oynanışta ciddi bir değişim olsun istersiniz. Ama hala olay Al'nin açığı olabilecek bir iki pas-pas-şut kombinasyonu keşfetmekten ibarettir. Bütün oyuncular mükemmel şutlar çeker, bütün kaleciler mükemmel kurtarışlar yapar ve hala kaleye karşıdan atılan bir topun gol olma ihtimali bir ortaya vurulan kafanın yüzde biri değildir. Gerçekçilik ne kadar artsa da alınan yol bir arpa boyudur.

Aslında EA Sports'un üstüne fazla gidiyorum. Çünkü Fifa hep en iyi futbol oyunuydu ve bu gidişle bir 20 sene daha öyle kalacak. Ve herkes en iyiyi bir adım ileri götürmenin en zor iş olduğunu bilir. Ama mazeretler gerçeği değiştirmez ve en iyiyi yapan onu bir adım ileri götürmekle sorumludur. Bunu yapamadığı sürece vasattır.

Peki bu sene farklı mı olacak? Bizce bu sene farklı bir Fifa oyunu oynama şansımız var mı? Tanrıya şükür evet. Çünkü bu sefer EA Sports yıllardır yaptığı şeyin etkileyiciliğini kaybettiğinin farkında. Bakın Fifa'nın web sitesine gittiğinizde ilk okuyacağınız satırlar: "Bu yıl EA Sports bugüne dek yapılmış en eksiksiz futbol oyunu "Fifa 2002" ile Fifa serisini yeniden keşfediyor. Zaten grafik mükemmelliği ile çok iyi tanınan Fifa, ra-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ **11. 2002**

Tür • Spor

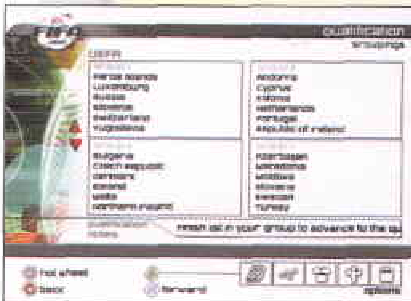
Yapım • EA Sports

Dağıtım • Electronic Arts

Bize Göre • Fifa bu sefer farklı bir oynanışla karşımıza çıkacak. Gelişmiş pas, hükem ve yorgunluk sistemleri iyi görünüyor.

«Oyunda tam **16 lig** var. Bunların içinde **Türkiye yok** ve hangi Türk takımlarının oyuna alındığı da kesinleşmedi. »









kipleri karşısında en güçlü atılımını yapıyor. Tamamen yeni olan açık pas sistemi ile Fifa oyuncuları daha önce olmadığı kadar kontrole sahipler."

Geniş alanda paslaşmalar

Evet her sene olduğu gibi EA Sports yepyeni bir Fifa'nın sözünü veriyor. Ama ilk defa oyundaki en önemli gelişme olarak bir oynanabilirlik özelliğini, açık pasları öne sürüyor. Zaten oyunun tüm pazarlaması bu yeni sistem üzerine kurulu. Peki ne bu açık pas? Kabaca koşu yoluna pas atmak diyebiliriz. Fifa'da daha önce olmayan bir şey. Elbette daha öncede plase ile de ayağa değil de bir oyuncunun önüne pas atabilirdiniz. Ama o pasların yerini bulduğunu ancak çok çok iyi oyuncular görmüştür. Bu yüzden Fifa'da paslar hep ayağaydı ve oyun pas-pas-şut'dan ibaretti. Ama bu sefer öyle değil. Artık AI'nin kontrol ettiği oyuncular onlara pas atabilmeniz için açığa çıkacaklar, deparlar atacaklar ve boşa kaçacaklar. Eskisi gibi dikilip pas vermenizi beklemeyecekler. Hatta onlara ne tarafa kaçacağını bile yönlendirebileceksiniz. Hatta verkaç bile yapabileceksiniz.

Bu yeni özelliğin oyunun taktik yapısına çok olumlu etkisi olacağına inanıyorum. Çünkü koşu yoluna pasları ve verkaçları kullanarak çok daha fazla taktik geliştirmeniz mümkün. Böylece Fifa 2002'nin önceki oyunlar gibi gol atılabilen bir iki taktiğe sıkışıp kalmış bir oyun olmama şansı var.

Ama bu yeni özelliklerin bir de riski var elbet. Fifa'da attığınız hemen hemen her pasın yerini bulduğunu bilirsiniz. Buna birde koşu yollarını eklerseniz oyunda ataklar inanılmaz kolaylaşacak ve maçlar sürekli çift haneli skorlarla bitecektir. Ama görünen o ki EA Sports buna da bir son vermiş. Artık her şut ve pas atışınızda tuşa basmanızla birlikte bir güç çubuğu çıkıyor. Tuşa ne kadar bastığınıza bağlı olarak pasınız veya şutunuz o kadar güçlü oluyor. Böylece kısa düşen veya tribünlere giden şutlar görebileceğiz. Elbette bu oyunun bizim yeteneğimize daha çok bağlı olması ve multi-player oynanışın daha zevkli olması demek.

Sakin sakin

Oyunda olumlu olan diğer bir gelişmede genel olarak yavaşlamış olması. Fifa 2000 her ne kadar bence serinin en zevkli oyunu olsa da aşırı hızlı





olması gerçekçiliğinden çok şey götürüyordu. Daha çok pinball oynar gibiydik. Fifa 2001'de hız düşmüştü ama hala yeterli değildi. Düşünerek atak geliştirecek vakit olmayınca iş reflekslere ve şansa kalırdı. Ayarlardan oyun hızını düşürmek ise sadece aynı şeyi ağır çekimde izlemek gibiydi. Yeni oyunda hız bir parça daha düşmüş. Böylece yeni pas sistemi ile gelen taktik yeteneklerinizi kullanabilecek zamanınız olacak.

EA Sports'un Stars serisinde oldukça iyi kullanmış olmasına rağmen Fifa serisine bir türlü eklemediği fatigue özelliği de Fifa 2002'de var. Fatigue oyuncuların maç boyunca efor sarf ettikçe güçlerinin tükenmesi. Önceki oyunlarda en sağlam birkaç adam depar atıp durur diğerleri genelde sadece izlerdi. Artık adamlarını koştukça yoruluyor ve pestilleri çıkıyor. Yani bütün adamlarınızı efektif kullanmak zorundasınız.

Üstelik adamlarınızın kondisyon durumu, aldıkları kartlar ve sakatlıkları da ileriki maçlara taşınacak. Gösteri maçları hariç tüm oyun modlarında adamlarınıza dikkat etmek sorundasınız. Eskisi gibi maçın son 10 dakikasında kartları dert etmeden önünüze gelene tekme tokat giremeyeceksiniz. Zaten hakemlik sistemi de değiştirilmiş. Fifa 2000'de hakemler korkuluk vazifesi görürken Fifa 2001'de her şeye kart gösteriyordu. Oyun o kadar hızlı ilerlerken arkadan kayarak topu almak en büyük hakkımızdı ama bunu yapmaya kalkınca direkt oyun dışı kalıyorduk. Hake-



min sertliğini düşürünce de bu sefer asıl çalması gereken şeylere çalmıyordu. Bu sefer bir pozisyonun faul olup olmadığına sadece topa hangi açıdan kaydığınıza göre değil zamanlamanıza göre de karar verilecek. Yani size çalım atıp geçen bir adama arkadan kayınca faul olacak yine. Ama her arkadan kaymanız faul olmayacak. En azından benim umudum bu yönde.

Nerde bizim takımlar?

Fifa 2002'de her zamanki modlara ek olarak Kore/Japonya Dünya Kupası'nın elemeleri de bulunuyor. Oyunda tam 16 lig var. Bunların içinde Türkiye yok elbette ve hangi Türk takımlarının oyuna alındığı da kesinleşmedi. Bildiğimiz kadarıyla Galatasaray kesin olacak. Beşiktaş'ın olma ihtimali de yüksek. Ama başka bir takımın dahil edilmesi ihtimali pek yok gibi. Geçen sene bizim takımların olmaması, olanların da mahalle takımı gücünde olması yüzünden az bağırıp çağırmamıştık. Sesimiz yerine ulaşmamış demek ki. Bence Fenerbahçe'yi unutmasalar iyi ederler.

Oyunun şu ana kadar gördüğüm tüm gelişmeleri umut verici gözüküyor. Bir tek grafiklerde kel futbolcuların kafasından yansıyan stadyum ışıkları sinir bozucu. Umarım bunu kapatmanın bir yolu vardır. Ortamda bir sürü porselen kafa görmek hiç hoş değil. İnsan kafası bu kadar parlamaz ki!

Ama Fifa 2002'den umutluyuz. Bu sefer gerçekten farklı bir oyun görmeyi umuyoruz. Bir Fifa oynarken "Vay be bunu da yapmışlar!" demek istiyoruz. Ağzımız açık kalsın istiyoruz. Yıllardır oynadığımız oyunun cilası yenilenip gelmiş olsun istemiyoruz. Ve bu sefer gerçekten umutluyuz. Zaten bu seferde olmazsa, Andy Gray ile John Motson'u rehin alıp oyunu baştan yaptıracağız.

Tuğbek Ölek | tugbek @level.com.tr







GRANDIA II

Farklı tatlar lazımdır tüm insanlığa. RPG'cilere ise daha mı lazımdır ne..

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	12. 2001
Tür • Spor	
Yapım • EA Sports	
Dağıtım • Electronic Arts	
Bize Göre • Şu ana kadar alışık olduğumuz RPG'lerden gerek mantığı, gerekse de grafik yapısıyla daha farklı olduğu kesin. Elbetteki de bunun en büyük nedeni konsollardan uyarlanmış olması, ama bu rahatsız edici herhangi bir kalite düşüklüğüne neden olmamış. Bekleyin derim, pişman olacağınızı sanmam.	







PC'ler ve konsollar arasındaki gizli çekişme ve birbirlerine karşı olan kıskançlıkları kimi zamanlar ilginç dostluklara ve kaynaşmalara neden olur. Her ne kadar birine ait olan oyun diğerinde hep başarısız, eksik ve yetersiz olarak uyarlansa da, bu dostluktan doğan bazı güzel oyunları da görmek de imkansız değildir. İşte Grandia 2 konsoldan PC'ye neredeyse bire bir diyebileceğimiz bir çeviri yüzdesiyle uyarlanmış bu konudaki güzel örneklerden bir tanesi.

Oyunun hikayesi Sega ve Playstation'daki Grandia'daki ile aynı. Bundan 10.000 yıl önce Surisen adlı kıtada Valmar ile Granas arasında büyük bir savaş olmuştur. Ve bu savaş sonucunda koca kıta Granacliff denilen dev bir yarıkla ikiye ayrılmıştır. Bu yarık o kadar büyük ve derinmiş ki, inanışlara göre burada düşen kişi cehennemin tam göbeğine varıyormuş. Eh, inanış böyle olunca da doğal olarak kıtanın iki tarafındaki ülkeler arasında tüm ilişkiler ve ticaret anlaşmaları yok olur. İşte böyle bir konumda hızlı bir macerayla başlarız oyuna (Burada dikkatinizi çekmek isterim ki, diğer Grandia'larda oyun akışı çok daha yavaş ilerlerdi, ve oyuna başlarken özel bir amacımız olmazdı, Grandia 2'de ise bunun tam tersi geçerli).

«Bu kasaba bir öncekinin aynısı! Neden? Neden bu kadar tembel bu programcılar?" gibi monologlarda bulunmayacaskınız.»



"Yeşil domatesleri neden güneşe koydun?"

Oyuna başladığınızda inanılmaz bir detay zenginliği göreceksiniz. Her ne kadar oyun tamamen çizgifilmsel bir yapıda hazırlanmış olsa da, binaların çizgilerindeki yumuşaklık, ağaçların kapladığı hacim, ve zeminin gerçekçiliği beklenenlerin üzerinde. Aynı şekilde kasabalar ve zindanların da ayrıntı düzeyi grafikleri aratmıyor. Her şeyden önce her kasabanın apayrı bir şekli şemali ve halkı var. Diğer kimi RPG'lerde olduğu gibi bir kasabaya girdiğinizde "Ama nasıl olur,

bu kasaba bir öncekinin aynısı! Neden? Neden bu kadar tembel bu programcılar?" gibi monologlarda bulunmayacaksınız. Ayrıca aynı Grandia 1'deki gibi her kasabaya geldiğinizde bir kuş uçusu keşif gezintisi sizi bekliyor olacak.

Zindan çeşitliliği konusunda da kasabadakilerin hemen aynısını beklemek mümkün. Her zindan birbirinden epey bir farklı olacak ve yaklaşık 3-4 ana kısımdan oluşacak. Bu zindanlarda dolaşırken yine diğer Grandia'lardan farklı olarak çevre ile etkileşimleriniz de olacak. Çeşitli tuğlaları hareket ettirerek yollar açacak, merdivenler oluşturacak ve kullanacak, kimi zaman yan duvarlardaki meşaleleri bile yakacaksınız. (hoş meşaleler oyundaki ışığı etkilemiyor, ama sanırım bu hem oyuna biraz renk katmak amacıyla hem de daha önce orayı ziyaret edip etmediğinize bir işaret olması açısından yapılmış).

"Kızarsın diye."

Daha önceki Grandia'larda savaşlarda çok fantastık hareketler kullanılırdı, ama her şey 2 boyutta kalırdı. Grandia 2'de ise tüm bu hareketlerin tamamı 3 boyutlu bir alanda gerçekleşecek. Ayrıca Grandia 1'de savaş karakterin kafasının üzerinden gösterilir ve kamera açısı uygun gördüğü durumlarda otomatikman yakınlaşır veya uzaklaşırdı. Düşmanlar ve karakterler ise (bir tek bu oyunda gördüğüm bir sistemle) bir zaman çizelgesi üzerinde dururlardı ve bu çizelge üzerinde sırası gelen oynayabilirdi. Zarar gördüğünüz zaman ise hem yaşam puanınız düşer hem de zaman çizelgesinde gerilerdiniz. Grandia 2'de ise bu sistem daha zenginleştirilmiş ve daha stratejik kararlar verilecek şekilde geri dönüyor. Aynı şekilde kamera açıları da ve oyundaki büyü sistemi de değişecek. Ama büyü olayından bahsetmeden önce karakterlerin nasıl skill kazadığından bahsedelim.

Grandia 1'de karakterler aynı bir zamanların efsane oyunu Daggerfall'daki gibi yeteneklerini kullandıkça geliştirecekleri bir sisteme sahipti. Yani elinizde kılıçla zindanlarda düşman avına çıkarsanız kılıç yeteneğiniz ister istemez gelişirdi. Grandia 2'de ise bu biraz değiştirilmiş. Artık savaşlardan sonra Skill Point'ler kazanıyorsunuz ve bu SP'leri ister yeni bir yetenek kaanmakta ister de hazır da olanları geliştirmekte kullanıyorsunuz. Daha gelişmiş skill'ler siz onları kullanmak için komut verdiğinizde daha hızlı hazır oluyorlar. İşte büyüler de aynı şekilde bir değişikliğe uğramışlar. Eskiden büyüler kullandıkça gelişir, ve belli seviyelere gelince de yeni büyüler açılırdı. Şimdi ise yine her savaştan sonra belli puanlar alıyor ve bunlara kullanarak yeni büyüler kazanıyorsunuz. Ayrıca ilk oyundaki "mana egg"ler de geri dönüyor. Normalde karaktere sahip olmadığı büyüleri yapmasını sağlayan bu yumurtaları Grandia 1'de bir kere kullandık mı tamamen o büyüyü öğreniyorduk. Şimdi ise aynı bir kıyafet gibi diğer aksesuarlarımızla beraber üzerimize kuşanıyoruz.







"Yok canım, neden kızayım?"

Şimdi ise isterseniz biraz oyundaki karakterlerden bahsedelim (bu arada ilk oyundaki kahramanlarımız Justin, Feena ve Sue ile benzerlik kurmaya çalışmayın çünkü alakaları yok)

• **Ryudo :** 17 yaşındaki bu karizmatik görünümlü insanoğlu yıllarca kılıcyla çalışmış, hayatını o keskin uzun metal üzerine kurmuş bir kılıç uzmanı. Ryudo'nun ayrıca acaip çok sevdiği ve hep omuzunda taşıdığı bir kartalı var ki, kendisi 40 yaşında olup insanların dilinden anlayabilmektedir. Ryudo kiralanmaya hazır bir "Geo Hound"dur (yani bodyguard) ve en karakteristik özellikleri arasında kadınlardan ve Tanrı'dan nefret etmek gelir (peki tahmin edin bakalım, oyun boyunca kimi koruyor arkadaş? Rahibe ve şarkıcı olan bir kızı!)

• **Elena :** Ryudo'yla yaşıt olan bu çıtır bayan, Granas kilisesinde rahibelik yapmakla beraber pek güzel sesiyle şarkıcılığa soyunmuştur. Küçüklüğünden beri şarkı söylemeyi çok seven Elena'nın müzik ve şarkının insan kalbindeki karanlığı yok edebildiğine dair inanışları vardır. Hemen her şeye burununu sokanlar arasında ilk sıralarda yer almayı da ihmal edemez sevgili Elena'mız.

• **Millenia :** Yaşı bilinmeyen bu çok gizemli bayan hakkında ilk gördüğümüz özelliği çarpıcı, uzun ve çok güzel saçlara sahip olduğu. Ayrıca biraz itici, atılgan ve aceleci bir görünümü olan Millenia'nın biraz vahşi bir yapısı olduğunu da belirtmek lazım. Özgür ve rahat bir yaşam sürmeyi sevdiği de kulaklarımıza gelenler arasında. Ayrıca neden "dişi binyıl" gibi bir isme sahip olduğu da bizim anlama sınırlarımızın çok ötesinde bir olay.





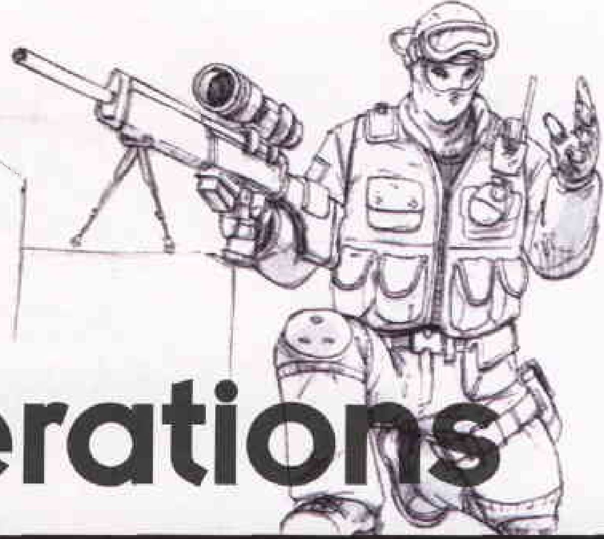
• **Roen :** Bu altın sarısı saçlı mavi gözlü 13'lük genç delikanlı ne olduğunu bilmediğiniz bir şeyin arayışı içerisinde mekandan mekana dolaşmaktadır. Saçları, insanlarla iletişimi ve davranışları yaşından çok öte olan bu çocuk bir çok kişiyi neşeye boğan, onları güldüren bir kişiliktir.

• **Maregg :** 30 yaşındaki bu sert görünümlü avcımız bir zamanlar var olan kasabasını yıkan arkadaşın cücüğünü dürmeye ant içmiş bir intikamcıdır. Genellikle durup dururken harekete geçmesi ve saldırgan davranışlarda bulunması gözümüzden kaçmasa da centilmen ve nazik bir kişiliğe sahip olduğu söylenebilir.

Kuşkusuz Grandia 2 büyük ve derin bir RPG olacaktır. Eğer konsol tarzında, renkli, detaylı ve gittikçe büyüyen bir RPG istiyorsanız sabırla beklemenizi öneririm.

Gökhan& Batu I gokhab@level.com.tr





globaloperations

Bir Counter bir Counter'a gel seninle CS klonu yapalım demiş.

Counter-Strike'ın akıl almaz başarısı malum. Bir seneyi aşkın bir süredir bizim ofiste en çok oynanan oyun. Sadece bizim ofiste mi? Ülkenin dört bir yanında dünyanın her köşesinde insanlar deli gibi onu oynuyor. Ne dev FRP dünyaları ne de büyük firmaların varını yoğunu ortaya koyarak geliştirdiği, pazarlaması için milyon dolarlar sarf ettiği oyunlar bu kadar ilgi görmedi. Elbette bu herkesin iştahını kabartıyor. Hemen her firma bir Counter-Strike'a sahip olma hevesiyle yanıp tutuşuyor. Ama bugüne dek onunla aşık atabilen olmadı.

Ama bu sefer bir firma, Barking Dog Studios oldukça sağlam geliyor. Üstelik yapmaya çalıştıklarının bir Counter-Strike daha doğrusu onu aşan bir oyun olduğunu saklamıyorlar. Zaten Barking Dog zamanında Counter-Strike'ın Beta 5 sürümünün hazırlanmasına ucundan bulaşmıştı. O yüzden rakiplerinden biraz daha deneyimliler. Ayrıca Homeworld: Cataclysm ile bize zaten iyi olan bir şeyi daha ileri götürebildiklerini ispatlamışlardı.

Dünyanın dört bir yanında

Oyunlarının ismi Global Operations. Oyunun ana mantığını oldukça iyi açıklayan bir isim. Çünkü oyunun sahip olduğu 16 bölüm dünyanın 16 ayrı bölgesinde geçiyor. Her bölgede farklı bir T' ve anti-T' timi karşılaşıyor. Burada ilginç olan CT ve T'lerin bölümlerin geçtiği bölgeye özgü olması. Mesela İspanya'da geçen bir görevde T'ler sadece Bask Ayrılıkçıları olabiliyor veya İrlanda'da IRA olmak zorundalar. IRA'nın karşısında da sadece SAS olabiliyor elbette. Bazı açılardan Global Operations biraz daha R6'e benziyor ve gerçekçiliği elinden bırakmıyor.

Her zamanki gibi oyuncular ikiye ayrılıp belli bir görevi gerçekleştirmeye çalışıyorlar. Global Operations ile CS'nin ayrıldığı ilk nokta bu. Çünkü CS'de olduğu gibi hep aynı bombalama, rehine kurtarma ve VIP görevleri yok. Görevler her bölüme göre farklılık gösterebiliyor. Mesela bir görevde bir yandan T'ler liderlerini belli bir noktaya ulaştırmaya çalışırken diğer yandan CT'ler T' liderini kaçırıp başka bir noktaya götürmeye çalışıyor. İki tarafta VIP'nin ölmesini istemiyor yani. Bunun dışında her iki tarafında karşılıklı olarak düşman üssünü yok etmeye çalıştığı veya CT'lerin saldırılan bir bölgeyi korumaya çalıştığı değişik görevlerde var.

Ortak Hesap

Global Operations her ne kadar CS'yi hedef alsa da multiplayer oynanış daha çok Team Fortress'ı hatırlatıyor. Bunun birinci sebebi oyunun tur tur oynanmaması. Yani ölünce bir sonraki round'u beklemek zorunda değilsiniz. İki dakikada bir ölen askerler yenileniyor ve oyun taraflardan biri görevi yerine getirene kadar sürüyor. Bu başta olayın ruhuna ters gelebilir. Ama bir iki küçük detayla Barking Dog olayı ilginç hale getirmiş. Mesela oyuna her dönüşünüzden önce silah almak zorundasınız. Bu yüzden akılsızca oynar ve çok sık ölürseniz sonunda silah alacak parayı bulamayabiliyorsunuz. Para kazanmanın yolu elbette rakipleri öldürmek ve görevleri gerçekleştirmek. Ama CS'den farklı olarak para takımın ortak parası. Yani ortada bir havuz var ve herkes silah alırken bu havuzu biraz daha boşaltıyor. Bu hem takım oyununu daha önemli hale getiriyor hem de iyi oyuncular para içinde yüzerken diğerlerinin silahsız kalmasını engelliyor.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	11. 2002
Tür • Spor	
Yapım • EA Sports	
Dağıtım • Electronic Arts	
Bize Göre • Şu ana kadar alışık olduğumuz RPG'lerden gerek mantığı, gerekse de grafik yapısıyla daha farklı olduğu kesin. Elbetteki de bunun en büyük nedeni konsollardan uyarlanmış olması, ama bu rahatsız edici herhangi bir kalite düşüklüğüne neden olmamış. Bekleyin derim, pişman olacağınızı sanmam.	

«CS'den farklı olarak para takımın ortak parası. Yani ortada bir havuz var ve herkes silah alırken bu havuzu biraz daha boşaltıyor.»





Bu spawn modelinin ilginç bir yanı da ölenlerin tekrar oyuna girmeden önce konuşup plan yapmak için kısa bir süreye sahip olması. Mesela bir takımdan 5-6 kişi oyuna tekrar girmeden önce plan yapıp, küçük bir tim gibi hareket ederek oyunun gidişini değiştirebilir. Bu arada geriye kalanlar dayanıp destek birliğinin gelmesini beklemek durumundalar. Bu kulağa oldukça heyecanlı geliyor.

Global Operations'ın Team Fortress'a benzer diğer bir yanı da oyuncuların 6 asker tipinden birini seçmek durumunda olması. Bunlar bilinen Sniper, Recon, Medic, Heavy Weapons, Demolitions ve Commando. Hepsi kendi türünde uzmanlaşmışlar elbette ve hepsi oyundaki toplam 36 silahın sadece ona uygun olanlarını kullanabiliyor. Mesela Sniper sadece sniper tüfeklerini alabiliyor. Diğerleri de onun silahlarını alamıyor. Ama oyun içinde yerden istediğiniz bir silahı alabiliyorsunuz. Mesela Sniper olsanız bile yerden bulduğunuz bir M-60'ı alıp düşmana dalabiliyorsunuz. Ama ne olursa olsun o sila-

hı kendi uzmanı kadar iyi kullanamıyorsunuz. Mesela M-60 Sniper'ın elinde Heavy Weapons uzmanına göre çok daha fazla dağılıyor.

Ufaklıklar ve iri kıyımlar

Bütün asker tiplerinin görünüşleri ve üniformaları farklı. Mesela Sniper diğerlerinden çok daha ufak tefek ve kamuflaj giysileri giyiyor. Bu yüzden görülmesi ve vurulması daha zor. Heavy Weapons uzmanı iri kıyım bir şeyken Medic'ler standart ölçülerde. Ama elbette bu onların önemini azaltmıyor. Çünkü oyunda vurulduğunuz zaman ölmeseniz bile kan kaybetmeye başlıyorsunuz. Vurulduğunuz silaha ve bölgeye göre Life'ınız yavaş yavaş azalıyor ve bir medic yetişip yaralarınızı sarmazsa sonunda ölüyorsunuz. Bu oyunda Medic'in kullanımını oldukça değiştirecek gibi.

Oyunda bu altı asker tipine ek olarak bir de komutan modu var. Eğer komutan olursanız oyuna katılmıyorsunuz. Onun yerine size özel bir ekrandan olup biteni izleyip askerleri yönlendiriyorsunuz. Her askerin omzunun üzerinde bir kamera var ve bu kameralardan direkt görüntü alabiliyorsunuz. Hatta asker öldüğünde bile kamera çalışmaya devam edebiliyor. Ama arada bir şarapnel parçası veya bir mermi isabet ederse kamera devre dışı kalıyor ve o askerden artık görüntü alamıyorsunuz. Oyunu çok daha zevkli kılacak bir özellik olsa da aksiyonun içinde olmak varken kimse komutan olmak istemeyebilir. Ama dert etmenize gerek yok çünkü her ölümünüzden sonra asker tipinizi değiştirebiliyorsunuz. Böylece bu işi dönüşümlü yapma şansına sahipsiniz.

Oyun kendinden bot desteğine sahip olacak. Böylece zevkli bir oyuna yetecek kadar adam toparlayamazsanız botları devreye sokabileceksiniz. Hatta oyunun her bölümü için belli bir minimum oyuncu sayısı belirlenmiş ve yeterince oyuncu yoksa otomatik olarak botları devreye sokuyor. Elbette bu özelliği iptal etmek mümkün.









Gevezelik vakti

Global Operations'ın sıfırdan yapılmış bir oyun olmasının getirdiği pek çok avantajı var elbette. Mesela oyun baştan Voice-over-IP özelliğine sahip. Yani oyun içinde sesli olarak konuşabiliyorsunuz. Burada iki seçeneğe sahibiz. Birincisi telsizden bütün tim arkadaşlarınıza seslenmek veya yakın çevrenizdekilere bağırmak. Böylece gereksiz mesajlarla sizden uzaktaki kişilerin aklını karıştırmamış oluyorsunuz. Ayrıca oyunda kullanılan LithTech 2.5 motoru sayesinde konuştuğunuzda yakınınızdakiler sesinize uygun olarak dudaklarınızın hareket ettiğini görebiliyor. Aynı zamanda LithTech 2.5'un grafik yetenekleri de sonuna kadar kullanılıyor. Her biri 1200 poligondan oluşan modeller, haritalardaki hava ve zaman değişimi efektleri ile Global Operations'ın CS'den daha iyi görüneceğini tahmin etmek hiç de zor değil.



Oyunda oldukça etkileyici olan diğer bir özellik balistik hesaplamalarında. Oyundaki tüm silahların belli bir gücü ve tüm yüzeylerin belli bir dayanıklılığı var. Elbette CS'de ve diğer pek çok oyunda da bu vardı. Bazı silahlar kutuların arkasına geçerken bazıları geçemezdi. Ama Global Operations'da bu olay çok daha ince hesaplanıyor. Bir kurşunun bir yüzeyi delip delmeyeceği kullanılan mermi tipi, atış mesafesi, kurşunun o anki hızı ve daha önce hangi yüzeylere çarptığına bağlı olacak. Yani CS'deki gibi duvardan gelen AWP mermisi hep 52 life götürür mantığı yok. Mesela birisini ayağından vurdunuz ve kurşun yoluna devam edip diğer ayağı da vurdu. Verilen hasar ve kan kaybı iki ayak içinde farklı hesaplanıyor. Üstelik tüm modeller üzerinde kurşunun nerden girip nerden çıktığını görebiliyorsunuz. Kurşunlar sert yüzeylerden sekebiliyor.

Sonuçta Global Operations 32 farklı tim, bunlar için hazırlanmış 192 ayrı modeli, 36 gerçek silahı, bu silahlar için alınabilen laser hedefi gibi aparatları, 16 farklı bölgedeki 16 görevi, gelişmiş Voice-over-IP ve balistik hesaplama özellikleri ile oldukça zengin bir oyun. Bugüne kadar gördüğümüz Counter-Strike'ı tahtından indirme çabaları içinde en başarılısı olacağı kesin gibi. Ama bana kalırsa Counter-Strike'ı tahtından indirmek yerine ona alternatif olabilecek ancak. Çünkü CS'nin sırrı basit ve etkileyici olması. Gereken "her şeyden" tek bir fazlası olmaması. CS'yi ancak haftada üç beş saat az oynamamızı sağlasa bile bu Global Operations için büyük bir başarı olur herhalde.

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr



praetorians

Flaş! Objektiflerimize yakalanan Roma İmparatorluğu'nu hiç böyle görmediniz!



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	04. 2002
Tür • 3D RTS	
Yapım • Pyro Studios	
Dağıtım • EIDOS	
Bize Göre • Farklı birlikleri, 3 ırkı, yoğun stratejik kararları ve her an rakibinizi takip edebilme gibi özellikleriyle merak edilmeye hakedecek ilginç bir oyun. Hem şurada nisana ne kaldı ki?	

Yazarın çok özel notu: Arkadaşlar bir dergi yazarının başına gelebilecek en kötü şeyler dergideki diğer herkesin yazıp bir tek sizin beklenmeniz ve yazdığınız bir yazının ertesi gün neden olduğunu bilmediğiniz bir şekilde silinmesi ve baştan yazmak zorunda kalmanızdır. Bunların hepsinden kötü olan tek şey ise bunların ikisinin birden aynı anda olmasıdır. Tahmin edin bakalım bunları neden yazıyorum. Dolayısıyla bu yazıyı ışık hızına yakın hızlarda yazmak zorundayım, hatam olursa affola...

Commandos ilk çıktığında dudaklarımızı uçuklatacak kadar güzel ve etkileyiciydi (işallah gelecek ay Commandos 2'yi kucaklayacağız ve öpeceğiz (daha ileri bile gidebiliriz). Pyro, Command & Conquer ile Cannon Fodder 'u birleştirip büyük başarı yakalayan Commandos konusundaki birikimini ve tecrübesini başka bir oyun türünde, daha doğrusu bir 3D real time stratejide devam ettirmeye karar vermiş gibi gözüküyor. 6 ay sonra çıkması beklenen Praetorians bizi Roma dünyasına doğru tarihi ve eğlenceli bir yolculuğa götürüyor.

"Emel'in selamı var."

Oyunun programcılarından David Punset dün bizi arayıp oyun hakkında bayağı bir bilgi verdi. (dergi geç çıkarsa bilin ki bu yazı 22'sinde yazıldığı içindir, ama bunu sorumlusu valla Deyvid'dir). Neyse Deyvid'in ilk belirttiği Praetorians'ın az önce söylediğim gibi Julius Caesar dönemine ait gerçekçi bir oyun olması. Ama buna ek olarak eklediği çok önemli laflar da var. Pyro her şeyden önce şu ana kadar bu tarz oyun yapan tüm firmaları dikkatle incelemiş ve onların düştüğü hiç bir tuzağa düşmek istememiş. Gereksiz ve yanlış ayrıntılar oyundan çıkartılırken insanları etkileyecek, eğlendirecek ve düşündürecek (reklam gibi oldu) özellikler ön plana çıkartılmış. Mesela Hollywood filmlerinin başarısını ve Tinsel Town oyununun sıkıcılığını görüp oyunculara birebire tarihi bir senaryoyaya oynatmanın ne adar yanlış olduğunu ve eğlenceyi arttırmak için gerçekten biraz kopmuş bir dünyayı yaratmanın uygun olduğunu görmüşler. Böylece oyuncuların tarihi aynen yaşayabilecekleri gibi isterlerse onu değiştirebilecekleri de bir oyun orataya çıkmış.

> «Birliklerinizin miktarının hiç bir önemi yok, **savaşın kaderini** değiştirecek en önemli şey vereceğiniz doğru **taktikler ve stratejiler** olacak»

Oyun ilk bakışta Age of Empires'la Shogun: Total War'ı andırıyor (eh ikisi de çok baba oyunlar olunca bu benzerlik çok da acaip karşılanmamalı). Ama Pyro ısrarla oyunun diğerlerinin yaptığı hataları yapmayacağı özgün bir oyun olduğunu belirtiyor. Hedefledikleri esas amacın "en önemli özelliğinin olayların, çevrenin ve askeri birliklerinizin dikkatli bir analizinin yapılıp öyle kararlar verilebileceği saf bir strateji oyunu" olduğu Pyro'dakiler uzun bir süre bu konuya kafa yormuş gözüküyorlar (en azından Deyvid'in sesi yorgun geliyordu).

Oyun 2002 nisanında piyasaya sürüleceğinden oyunun konusu ve özellikleri için daha yapılacak







çok iş var. Ama yine de çok genel bir senaryo mevcut. Buna göre askeri gücünüzü kullanarak ortamdaki tek imparator olmaya çalışıyorsunuz (tamam kabul ediyorum, hiç yaratıcı değil, ama bir strateji oyununda konu o kadar da önemli değildir zaten, öyle değil mi?). Oyunda ilerledikçe o anki mevcut imparatora daha çok yaklaşıyorsunuz ve oyuna da ismini veren Praetorian Guard'larla, yani imparatorun en çok korkulan yakın korumalarıyla mücadele etmeye başlıyorsunuz (ne alaka demeyin, yani size civilisation tarzında bir stratejiden bahsetmediğimi anlatmaya çalışıyorum, gittikçe zorlaşan bir RTS havası da var oyunda).

"Hangi Emel?"

David'ın dediğine göre oyundaki en çok istediklerinden biri de oyunculara Roma savaşlarının bire bir atmosferini yaşatmakmış. Yani düşman kalelerine saldıracak, kendinizi savunacak, savaşı kazanacak veya kaybedecek ama şunu göreceksiniz: Birliklerinizin miktarının hiç bir önemi yok, savaşın kaderini değiştirecek en önemli şey vereceğiniz doğru taktikler ve stratejiler olacak. Bu da elbetteki birliklerin saldırı, savunma gibi temel özelliklerinin yanında bir sürü başka stratejik özellikleri de olacak demek, bunları aşağıda biraz daha yakından inceleyeceğiz.

Oyunda seçebileceğiniz 3 tane topluluk olacak. Her biri o zamanki dünyanın süper gücü olmaya çalışan bu ırklar tahmin edeceğiniz gibi Romalı'lar, çöl halkı Mısırlı'lar ve ormanda doğup büyümüş Gaul ırkı. Tahmin edeceğiniz gibi her ırkın farklı birlikleri olacak ve aynı starcraft ve türevlerinde olduğu gibi farklı mantıkları olacak. Mesela Gaul'lar sayı olarak her zaman Romalı'lardan ve Mısırlı'lardan daha fazla ama güç olarak da daha zayıf olacak. Irkların birliklerinin ve savaş makinelerinin (bu arada üreteceklerinz gördüğünüz gibi iki ayrı ana grupta toplanmış durumda) en yarısı gözle görülür biçimde bambaşka olacak (ki yaklaşık 35 tane ayrı ünite olacak, bunların 18'i birlik, 15'i savaş makinesi ve geri kalanları da denizde gidenler olacak (bot gibi))ve bu farklılık oyuna aynı Command & Conquer'deki gibi her birliğin belli bir diğerine göre daha kuvvetli olacağı şeklinde yansıyacak.

Oyunda ilerledikçe karşınıza çıkacak olan Praetorian Guard'lar yaklaşık 500 ile 1000 kişilik ordular olacak; ama oyun motoru 5000 birliği aynı savaşta oynatabilecek kadar güçlü olacağından bu o kadar da sorun olmayacak. Ama Pyro'dakiler savaşlarda ordu miktarına belli bir limit koymayı uygun görmüşler. Çünkü altlarını altın çizgilerle çizerek tekrar tekrar oyunda sayının büyük bir önem taşımadığını belirtiyorlar. Mesela tatktik, yerleştirme ve stratejilere ufak örnekler: Infantry birlikleri aynı C&C'deki gibi kendilerinin defansını arttıran kaplumbağa şeklinde *özel bir savunma* moduna geçebilecek ve archers gibi uzun menzilli saldırılara karşı bir hayli dayanıklı olacak ama daha kuvvetli masif saldırılara karşı daha güçsüz kalacak. Aynı şekilde light cavalry birliği normalde diğerlerinin yapamadığını yaparak düşman kalelerinden ve duvarlarından geçebilecek ama o zaman da atını bırakmak zorunda kalacak. Yine eğer bir köprüyü cavalry birliklerinden korumanız gerekirse pikeman kullanacaksınız ki, uzun mızrakları onlara karşı etkili olabilsin (braveheart'ı hatırlayın); böyle bir durumda archers kullanmak ise büyük bir hata olacak. Yani tüm birliklerin karışımından oluşan ve akıllıca stratejilerle donatılmış bir ordu oyundaki en iyi, en yenilmez ordu olacak.



"Eyç Ti Em El"

Oyunda toplam 15 single player görevi olacak, ama multiplayer'a da desteği olacak. Deyvid'in söylediğine göre Pyro'nun en büyük amaçlarından biri de, kolay öğrenilen ama zor ustalaşacak oyunlar dizayn etmek. Böyle bir dizayn için de bazı radikal değişiklikler yapan Pyro mesela oyuncuların süpriz saldırılara karşı en ufak bir eziyet çekmesini engellemek için oyundaki görüş engellerini yani "line of sight"ı çıkarıp tüm haritayı oyuncunun görüşüne açmışlar. Bir tek gece görevlerinde fog of war olacak (bu durumlarda da yüsekte durmak veya bir meşale veya ateş kullanmak, görüşü arttıracak). Dolayısıyla rakibinizin ne yaptığını hemen her zaman göreceksiniz (fog of war'la oynamaya alışmış bizler bakalım bunu nasıl karşılayacağız?). Sadece çok belli bazı binalar ve çeşitli savaş makineleri kimi birliklerinizi engelleyebilecek. Gemiler veya "assault tower" gibi birliklerle askerlerinizi gizlice başka bir yere götürüp süpriz saldırılarda bulunabileceksiniz.

Ayrıca Pyro daha önceki bu tarz oyunlardaki gereksiz ve kullanışsız kamera açılarını sevmediğinden oyun boyunca sadece iki tane kamera kullanmaya karar vermiş: Stratejik ve Taktiksel kamera.

Tüm bunların dışında oyun hakkında Deyvid'den öğrenebildiğim son şey birliklerinizi diğer *oyunlarda* görülmemiş bir kaynakla yapacağınız. Ama bu konuda daha fazla bilgi vermekten kaçındı.

Sonuç itibarıyle Praetorians, başarılı, eğlenceli ve fazlaca stratejik bir oyun olacağa benziyor. Şiddetle beklemenizi öneririm. Ne de olsa yapımcıların Commandos gibi çok önemli referansları ve büyük iddiaları var. Umarım yüzümüzü kara çıkartmazlar.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

SID MEIER'S CIVILIZATION III

Üçüncü dünya savaşı mı çıkacak? Nükleer bir saldırı halinde neler olabileceğini biliyor musunuz? Civilization III'den sonra hayat var mı? Şimdiden düşünmeye başlasak iyi olur...

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	11. 2001
Tür • 3D RTS	
Yapım • Firaxis	
Dağıtım • Infogrames	
Bize Göre • Tarih tekerrürden ibarettir fikrine katılıyorsanız sakın kaçırmayın.	

Son zamanların en iç açıcı haberlerinden birini veriyor olmanın tedirginliği ile yazımıza başlıyoruz. Kaç yıldır Civilization II oynadığını hatırlamayanlardansanız, bilgisayarınızı her formatladığınızda ilk kurduğunuz beş programdan biri bu oyunsa, son bir ay içinde en az bir kez Magnificent olmak için kastıysanız ve başardıysanız, bu tedirginliği anlamakta zorlanmamışsınızdır.

Bundan birkaç yıl önce, ilk kez bir bilgisayar oyunu hakkında, yayınlanmak üzere yazdığım ilk yazı Call to Power'ın çıkacak olmasıyla ilgiliydi. Oyun hakkında öyle çarpıcı yorumlar vardı ki demek ki Sid Meier olmadan da bu iş yapılabiliyor diye düşünmüştüm. Sonra oyunun kendisi geldi, çok geçmeden de gitti. Grafikler de oynanış da "modernize edilmiş"ti ama sonuçta Activision'ın Call to Power'ı ruhsuz bir strateji oyunundan öteye geçemedi. Derken Hasbro bir Civilization yapmak için harekete geçti, yaptı da. Sonuç, tam bir Civilization II klonuydu. Üstelik klonlama işlemi sırasında bazı hatalar yapılmış, grafikler üstüne kahve dökülmüş gibi gevşeyip kararmıştı. Yine de hakkını yememek lazım, en azından oyunu iki kişi oynamak isteyenler için iyi bir alternatifti. O arada bir de Firaxis tarafından yayınlanan Alpha Centauri gördük. Bu kez başkumandan Sid işin başındaydı ve seçilen mekan dünya değil uzak bir gezegendi. Alışmak için nereden baksanız birkaç 24 saat gerektiren Alpha Centauri, bu süreyi atlattıktan sonra etkileyici bir deneyimdi. Aylar sonra Call to Power II çıkageldi ama sütten ağzı yanan bir grup Civilization oyuncusu yoğurdun tadına bile bakmak istemedi. Sessizce protesto edenler bir yana, Call to Power II'yi sevenler de oldu ama sebebini açıklayamam çünkü onlardan biri değilim.



Sid Dönüyor

Şimdi ise Sid Meier klasiği Civilization, ismiyle cismiyle yeni bir çıkışa hazırlanıyor. Başkumandan Sid Meier'in ekibi Firaxis ile başından beri Civilization'ı olduğu gibi korumaktan yana görünen Hasbro'nun güçlerini birleştirerek kotardığı Civilization III, tarihi yeniden yazmak için belki de son fırsatınız. Hikaye aynı, Milattan Önce 4000 yılından başlayıp geleceğe adını yazdıracak bir uygarlık kurmak için ekonomik, politik ve askeri gücünüzü ortaya koyacaksınız. Göreviniz, dostlarınızı kızdırmadan, düşmanlarınızın cesaretini kırarak ve en önemlisi de halkınızın keyfini kaçırmadan dengeli bir strateji kurmak ve gerekirse dünyanın canına okumak. Fakat artık Civ II oynaya oynaya ezberlediğiniz yoldan gitme şansınız yok. Oyunu heyecanlı yapan da bu zaten. Basit bir örnek verelim. Emektar oyunumuzda ne zaman tank üretmeyi başarıp dünyayı karşımıza alacak olsak fundamentalizme geçer, hem savaşa direnen halkı susturmuş olurduk, hem de kaynaklarımız birdenbire tükenmezdi. Bu yolla dünyayı ele geçirmeye alışanlardansanız sizi bir sürpriz bekliyor. Yeni oyunda Fundamentalizm diye bir yönetim biçimi yok. Ayrıca rejimi değiştirirken eskisi gibi "ben yaptım oldu" diyemeyeceksiniz. Devrim yapmanın bedeli eskisine göre "birazcık" daha gözle görülür olacak. Yeni oyuna eklenen bir yönetim biçimi ise Nasyonalizm yani ulusçuluk. Oyunun ilerleyen aşamalarında karşınıza çıkacak bu yönetim biçimi, gözünü hırs bürüyenler için ideal. Ekonominizi dengelemek konusunda iyi bir çözüm olarak görünen nasyonalizmi iki zıt amaç için de kullanabilirsiniz. Örneğin kendinize bir düşman belirleyip savaş için seferberlik ilan ettiniz. Bu durumda nasyonalizm tüm askeri birimlerinizin ve binalarınızın giderlerini yarıya düşürecek ama diğerlerini ikiye katlayacak. Üstelik savaş bitene kadar da yönetim değiştirme şansınız yok. Tam tersi de geçerli. Barış halindeyken askeri birim ve donanımınızın giderleri normalin iki katı para götürürken bunların dışında kalan her şey yarı yarıya ucuzlayacak.

Civilization III'ü yeni yapan şeylerin başında şimdiye dek gördüklerimizin daha detaylı bir şekil-

de sunulması geliyor. Örneğin diplomasi ilişkilerinizi kurduğunuz tekdüze konuşmalar daha renkli ve çekişmeli bir hale getirilmiş. Hani size gelip "Duyduk ki barutu bulmuşsunuz, bize de verin" derlerdi, siz de "hadi ordan, bu arada şu adamlarına söyle toprağımdan çıksınlar" diye cevap verirdiniz, sonra onlar da binbir özürle geri çekilirlerdi ya, işte artık ağzınıza geleni söylemek o kadar kolay değil. Çok daha sıkı pazarlık etmeniz ve bunu yaparken de daha dikkatli olmanız gerekiyor, hele de karşınızdakinin *gücünü tam olarak* kestiremiyorsanız.

Kültür Savaşı

Oyunda bütünüyle yeni diyebileceğimiz bir özellik de var; kültür emperyalizmi. Tabii ki yapımcıları bu yeni özelliği "emperyalizm" diye nitelendirmiyor ama tıpkı bizim dünyamızdaki gibi toplumlar kendi kültürlerini dayatarak güçlerine güç katabiliyorlar (Bkz. McDonalds). Oyunda bunu sağlamak için bol bol kültür ve sanat binası inşa etmeniz gerekiyor.



Kültür puanınız ne kadar yüksek olursa çevrenizdeki şehirleri o kadar etki altında tutabiliyorsunuz. Üstelik bu binalar yıllandıkça etkileri de artıyor. Örneğin eski bir kütüphane ya da tapınak, yeni bir teknolojiyle birincil etkisini kaybetse bile kültür puanınızı olumlu olarak etkilemeye devam ediyor.

Teknoloji ağacında eskisinden daha fazla dal olduğunu, wonder sayısının arttığını, hem savaşta hem barışta istemediğiniz kadar birim ve bina üretme şansınız olacağını söylemeye gerek var mı? Ticaret ise eskiden olduğu gibi, "olsa da olur olmasa da" diyebileceğiniz bir şey değil. Komşularınızla ticaret yapmak Civ II'de hem keyifsiz hem de büyük kazançlar getirmeyen bir yöntemdi. Üstelik ticari ilişkilere girmeden de dünyayı parmağınızda oynatabilirdiniz. *Bu kez ise büyük oynamak* için ticareti ciddiye almak zorundasınız. Kim uğraşacak demeyin, çünkü bu işin kazancı da eskisine göre daha fazla.

Yeni teknolojiler araştırırken karşınızdaki en büyük rakip zaman. Özellikle oyunun başlarında varınızı yoğunuzu bilime yatırmanızda fayda var. Çünkü eskisi gibi haritadaki her kareyi bilip bilmeden kullanma şansınız olmayacak. Ne demek bu? Örnekleyelim, eski oyunda su kaynaklarının üzerine yol yapmak için köprü inşa etmeyi bilmeniz gerekiyordu, hatırlarsınız. Şimdi aynı kural diğer doğal kaynaklar için de geçerli. Örneğin şehirinizin civarında altın yatakları olsa da, eğer altın işlemeyi öğrenmediyseniz bundan faydalanamayacaksınız. İşinizi zorlaştıran ama oyunu daha gerçekçi kılan benzer bir özellik de askeri birimleriniz için geçerli. Örneğin, bronzu buldunuz ama topraklarınızda hiç işlenecek bronz yok, o halde ya birinden bronz satın alacaksınız ya da Phalanx üretemeyeceksiniz. Aynı şekilde tank üretmek için çeliğe, süvari yetiştirmek için ata, modern otomobiller ve araçlar için lastiğe ihtiyacınız var. Her birim için ayrı bir doğal kaynağa ihtiyacınız olduğuna göre az önce söylediğimiz noktaya geri dönüyoruz: İsteseniz de istemeseniz de komşularınızla ticaret yapmak zorundasınız!







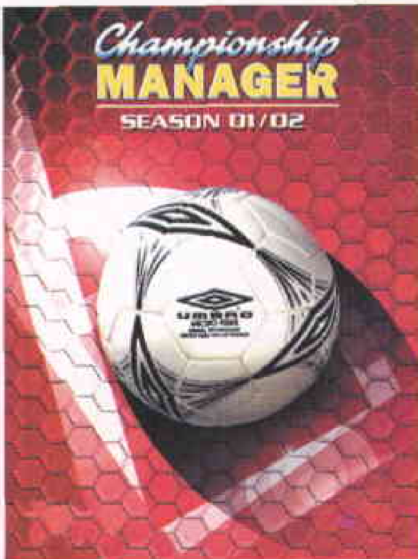
Kendi Gökkubbemiz

Görüldüğü gibi artık toprak eskisinden çok daha değerli, dolayısıyla kendinizi bir avuç toprak için birbirine girenleri görmeye hazırlayın. Gerçi dünyada yaşayan insanlar olarak, her karesi kanla sulanmış bir Civilization haritası muhtemelen bizi hiç de şaşırtmayacak... Artık sadece şehirlerinizin sınırlarını değil, yerleştiğiniz bölgenin tamamını korumanız gerekiyor ki o bölge içindeki kaynakların hakimiyeti bir başkasına geçmesin.

Gelelim grafiklere... Civ III yapılırken oyunun ruhuna ne denli sadık kalındıysa grafikler de o denli değiştirilmiş. Yepyeni bir grafik motoru kullanan ekip, Civ II'den sonra çıkan devam oyunlarında olduğu gibi birimleri hareketli hale getirmiş. Yol almak, savaşmak, savunmada beklemek gibi türlü eylemler için biriminiz türlü hareketler yapıyor. Sadece birimler değil, yer şekilleri de, şehir ekranları da eskisinden oldukça farklı. Bu görsel yenilik bence tam tadında olmuş. Adamlar sırf "bakın bunu da yapabiliyoruz biz" demek için her şeyin birbirine girdiği, kasvetli bir ortam yaratmak yerine, hem yeni ve heyecanlı hem de temiz bir iş çıkarmış.

Yapay zekanın yapabildikleri eskisinden çok da farklı görünmüyor ama uygarlığınız sizin kontrol ve tahammül *sınırlarınızı* aşacak derecede büyüdüğünde iyi bir sağ kol gibi yükün bir bölümünü üstünüzden alıyor. Yine de bana kalırsa iyi bir hükümdar kendisinden başka kimseye güvenmez. Dolayısıyla düşmanların yapay zekası asistanlarınınkinden daha önemli ve onlar da tarihten ders almışa benziyorlar. Yani eskiden düştükleri hataları tekrarlamayacak gibiler. Ya çok pısırık duran ya da ihtiras yüzünden koca ülkeyi harcayan küçük zavallı liderlerin yerine attığı adımı daha iyi tartan satranç oyuncuları geliyor. Ne olursa olsun, sonuçta bu onları yok olmaktan kurtaramayacak!

Serpil Ulutürk I oblomovie@hotmail.com



championship manager 3 season 2001/2002

Yanlış görmüyorsunuz, Championship Manager hakkında yazı yazdık...

Bir spor ve futbol tutkunu olarak liglerin bitmesi ile kendimi adeta bir boşlukta hissettim. Neyse ki bu dönem çabuk bitti ve de tekrardan ligler başladı. Bu sezon bütün takımlar kadrolarını kuvvetlendirmek için transferler yaptılar, teknik direktör değiştirdiler ve yeni hedefler belirlediler kendilerine. SIgames, bütün bu yeni transferleri ve en güncel kadroları, yepyeni heyecanlarla, Ekim'in ortasından itibaren Championship Manager 01/02 adı altında, üstelik birbirinden güzel değişiklikler eşliğinde piyasaya çıkaracak ve bu oyun, hayranlarını yine monitörlerinin başına çivileyecek. Ben de bu oyuna tapanlardan biri olarak yine takımım her gol attığında "Goooool !!!" diye ayağa kalkıp, yediğinde ise "inşallah ofsayttır veya golden önce bir faul olmuştur" diye dua edeceğim.

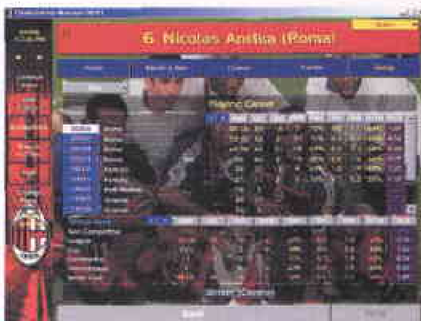
Goooooooooolllll !!

Aman benim bu kadar gaza geldiğimi görüp de "Championship Manager yepyeni bir şekilde karşımıza gelecek, adamlar oyunu acaba ne kadar değiştirdiler?" gibi düşüncelere kapılmayın. Sonra büyük hayal kırıklığı olur sizler için. Oyun CM3'ten beri süregelen klasik formunda. Oyundaki temel öğelerin hepsi aynı tutulmuş olacak. Örneğin maçları hala sadece bir sözlük (!) dolusu (evet maçlar o kadar detaylı anlatılıyor ki sözlük diyebilirim) kelime ile izliyoruz. Herhangi bir animasyon yok. Sadece yazıları okuyarak tatmin olacağız yine. SIgames yetkilileri 3D veya en azından 2D maç görüntülerini ancak CM 4'te (daha çıkmasına çok var hemen heveslenmeyin) ağzımızın suyu akaraktan izleyeceğimizi belirttiler. Benim bu noktada biraz şüphelerim var. SIgames'in bu 3D ve 2D fikrini daha da ertelemesi veya iptal etme ihtimali yüksek. Çünkü bu oyunu ikinci veya üçüncü versiyondan beri oynayanların çoğu yapılacak olan herhangi bir grafik içeren maç motorunun CM'nin havasını bozacağına inanıyor ki, bu kesime ben de dahilim.

Ceza: Şu Spalletti tam sopalık, utanmaz hem klubüne, hem kendisine ceza yediriyor.



Anelka: Artık Anelka gibi 3 sezon maç başına 1 gol atmak yok, gerçekçilik ön planda.



Fog of War: Bu da CM'nin fog of war'u, pek stratejilerdekine benzemiyor değil mi?



Düdük: Dediğim düdüğü sokma anı, kolaysa çıkarın bakalım.



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	10. 2001

Tür • Menajerlik (veya simülasyon mu?)

Yapım • SIgames

Dağıtım • Eidos

Bize Göre • CM 00/01'in üzerinden 1 yıl geçmesine rağmen en çok satan 10 oyun içindeydi. Bu CM'nin ne kadar çok sevenin olduğunu gösteriyor. SIgames sevenlerine bir çok yenilik ile 01/02'yi getiriyor. Oyunu bekleyenler için demosu çıktı bile.

Nee, ofsayt mı?

Neyse CM4'ü bırakalım zaten ona daha çok var. CM 01/02'de 26 tane şampiyonluk için uğraşacağınız lig bulunuyor. Bunlar genellikle ünlü ligler, bunu birisi "Uganda ligi yok mu be yuh" demesin diye belirtiyorum. Lig sayısı geçen versiyon ile aynı fakat menajer, scout ve de oyuncu sayılarında hafiften (!) bir yükselme var: 50.000'den 100.000'e çıkmış, sadece 2 katı, yani SIgames ve

de onların scoutları, oyunculara baya bir önem vermişler.

CM 01/02 'de her oyunda olduğu gibi bir editör var, bununla sezon ortasında yapılan transferleri kendiniz, patch çıkmasını beklemeden yapabilirsiniz. Hatta kendiniz daha gerçekçi olacağına inanıyorsanız oyuncuların özelliklerini tek tek zamanınızı ayırıp değiştirebilirsiniz. Örneğin ben Jardel'in pace(hız), teamwork ve workrate özelliklerini azaltmıştım. Adam ne de olsa kaplumbağadan bile hantal.

Yeni sezonun getirdiği yeniliklerden biri de tabi ki çağımız futbolundaki kural değişiklikleri. İtalya ligindeki maçlarda eskiden 3 Avrupa Birliği dışı oyuncu oynatabiliyordunuz fakat artık öyle bir şey olmayacak. Şampiyon olduğunuzda takımınızın aldığı ücretler de bu yılın fiyatlarına göre olacak. Kısaca oyun her şeyiyle 01/02 sezonu üstüne kurulmuş.

Medya da artık sadece "Milan bu sene şampiyonluğun en büyük favorisi" veya "Ronaldo bu performansı ile İnter'den gidecek ilk oyuncu olmalı" gibi mesajlarla baymayacak. Çok çeşitli mesajlar ve de eleştiriler gelecek gazeteci ordusundan.

Eline Sözlük, Gözüne de Gözlük

Maçı simule eden motor en çok geliştirilen kısım. Daha geçenlerde CM 00/01 oynarken başıma gelen bir olayı aktarayım: Korner attım, defans oyuncusu kafa ile uzaklaştırdı, ardından Kerem topa sahip oldu diye yazınca dumur oldum. Bu arada Kerem İNAN benim gerçekten inandığım fakat 10 maçta 11 gol yiyerek yalancı olduğuna kanaat getirdiğim, arkası merkez bankası olan bir kalecidir. Asıl olaya gelirsek, düşünsenize bir futbolcu kafa ile topu 70 metre uzağa vuruyor, yok utanmasa aya gönderecek, fakat insaf etmiş. Bir başka olay ise Anelka adlı oyuncumun (artık oyuncu mu desem tazı + roket atar + futbolcu karışımı mı desem karar veremiyorum) kendi ceza sahasından aldığı topla 6 oyuncu çalımlayıp üstüne de 35 metreden attığı gol. Bir hatırlatma daha, o maçta Anelka'cım 4 gol birden sallamıştır. Birisi hangi dandik rakibe karşı diye mi sordu? Barcelona'ydı. Barça'nın dandik takım olduğunu söyleyebilmek için 1000 şahit gerek ve hepsinin futbol cahili insanlar olması lazım. (birisi LeveL editörleri mi dedi?) Aaahhh tamam vurmayın pardon, sadece şakaydı. AAH !

Eskiden bilgisayarın yönettiği takımlar çok aptalca taktik hataları yapıyorlardı ve de transfer politikaları çok yanlıştı. Ben Şamp. Lig'inin yarı final 1. ayağında Bayern'i 2-0 yendim. Adamlar rövanş için geldiklerinde, maça 5-4-1 taktiğiyle ve de defansif bir kadro ile çıktılar. Bunu futbol dilinden Türkçe'ye çevirirsek şu çıkıyor: "Menajer Can Bey biz Bayern Münich olarak İtalya'ya turistik amaçla geldik ve de Şamp. Lig'de finale çıkmak gibi bir hedefimiz yok." Transfer politikalarından örnek vermem gerekirse de Juventus 40 milyon dolara 33 yaşındaki Thuram'ı benden aldı, Thuram da sene sonunda futbolu bıraktı. Bilgisayarın artık bu tip hatalara düşmeyeceğini umuyoruz ve de yazımıza devam ediyoruz.

Bir de Hagi'ye kırmızı kart ha?

Benim en çok seveceğim yeniliklerden biri de yönetim kurulu hakkında medyaya ültimatomda bulunabiliyorsunuz. Bunu sadece sizin transfer paranızı çoğaltmaları yönünde bir baskı olarak kullanabilirsiniz. Yani "parayı veren düdüğü çalar" mantığı ile hareket ediyorsunuz. Fakat yönetim kurulu "Sen deli misin o kadar parayı donumuzu satsak bulamayız, yarın yeni teknik direktörümüz Fatih Terim geliyor, hadi sana geri kalan hayatında başarılar" deyip, o düdüğü öyle bir ağzımıza sokuyorlar ki, bir daha geri çıkartamıyoruz.

Maçlardan önce karşı takımı artık çok daha iyi inceleme fırsatınız var. Scoutunuza mesela Juventus'u incele diye bir görev veriyorsunuz, o da size Juve'de en çok güvenilen futbolcunun Montero olduğunu aktarıyor. Juventus'un dünya çapında bir takım (sağır sultan bile biliyor ama neyse) olduğunu ve de 3-5-2 oyun sisteminin yerleşimi olduğunu belirtiyor. Siz de taktiğinizi ona göre hazırlıyorsunuz.

Strateji oyunlarının vazgeçilmez parçalarından biri olan Fog of War, yani savaş sisi bir şekilde CM'nin içine de sızmış. Şaşırdınız değil mi? Ben de çok şaşırmıştım ilk duyduğumda fakat beğeneceğimi umuyorum. CM'de bütün oyuncuların istatistiki bilgileri vardır (hızı, şutu, deparı, kafa vuruşu, zıplaması vs) ve bunları oyuncunun üzerine tıkladığınız anda görürsünüz. SI işte bu konuda büyük bir değişikliğe gitti. Artık siz bir Milan menajeri iken Hataysporlu Abdül'ün istatistiklerini göremeyeceksiniz, ancak scoutunuza o oyuncuyu izlemesi için gönderebilirsiniz, böylece istatistikleri hakkında bilgi alabilirsiniz. Tabii ki Zidane, Ronaldo gibi tapılası oyuncular için scout göndermenize gerek yok. SI bu değişikliğin oyunu daha da gerçekçi kılacağına inanıyor, ben de kesinlikle katılıyorum. Bu kadar gerçekçi bir oyunu kaç senedir oynuyordum ve her oyunu açışımda düşünürdüm "Bundan daha gerçekçi nasıl yapılabilir?" diye. Adamlar sanki benim için yapmışlar bu özelliği. Bu fog of war'u sevmeyecek olan kişiler de olabilir, SI onları da düşünmüş. Fog of war'u isteğinize göre açıp kapayabilirsiniz (tabi ki sadece oyunun en başında).

Bir menajer olarak kullanabileceğimiz bir sürü yenilik var. Oyuncular hakkında notlar almak da

«Battlefield 1942 savaşta kullanılmış olan belli başlı tüm silah ve araçları oyunda kullanmanıza imkan verecek.»



Karşılaştırma: Hollanda ve İngiltere'nin en iyi defansları yarışıyorlar. Sizce kim daha iyi?

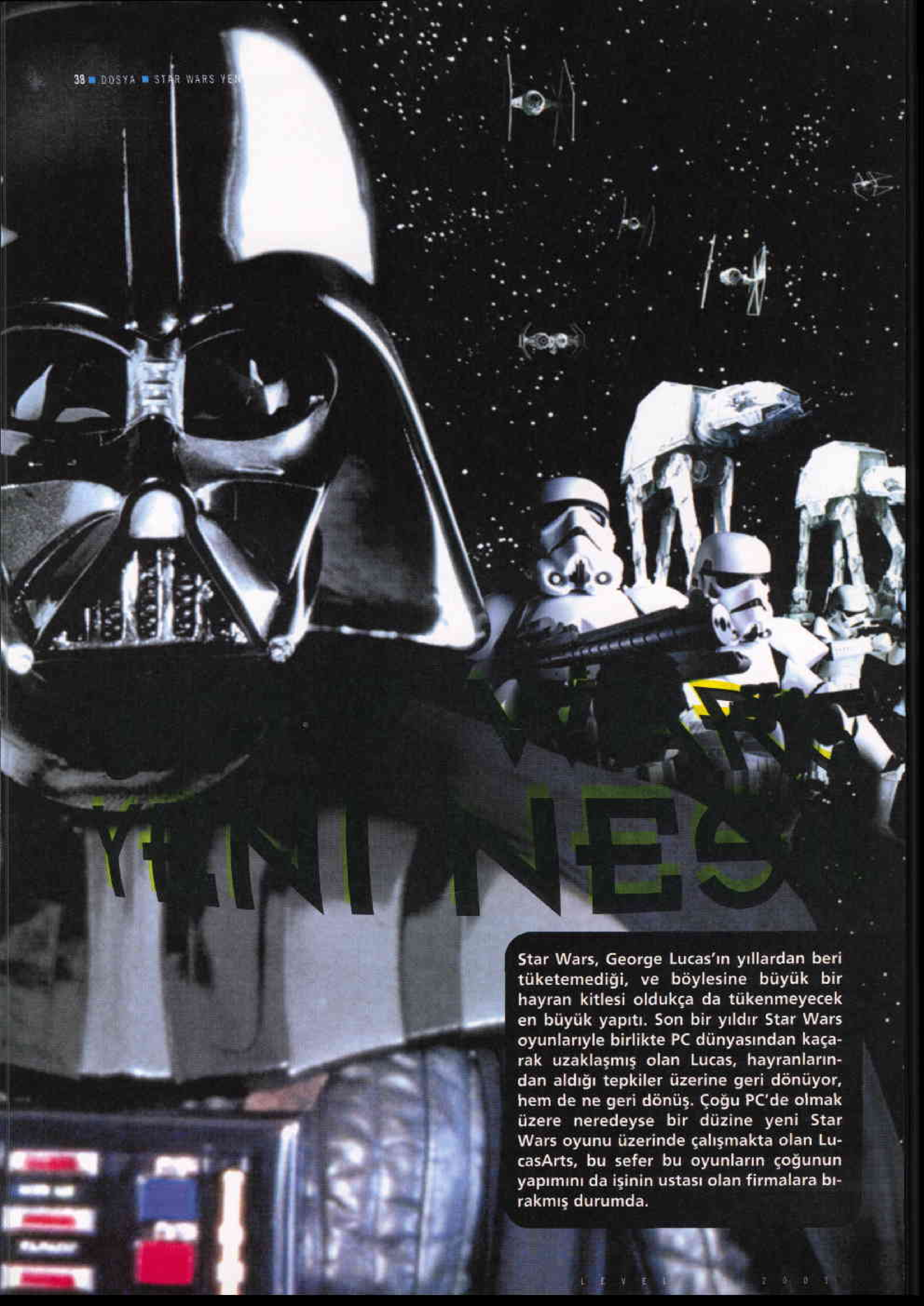


Medya: Medyadan ulaşacak yeni mesajlardan biri, kendi adınıza böyle bir haber almamaya bakın.

iyi bir fikir olmuş. Örneğin Emre Belözoğlu hakkında not alacaksınız. Üç tane seçeneğiniz var: "Kontrat yenilemek için hatırlat", "İleride iyi bir oyuncu olacak 1 ay sonra haber ver" veya "Transfer etmem için hatırlat". Bunları hatırlatmak bazen hakikaten zor oluyordu, (Yoksa ben mi yaşlanıyorum) bundan böyle derdimize derman buluyoruz. 2 oyuncudan hangisinin daha iyi olduğunu anlamak artık çok daha kolay. SI bir karşılaştırma ekranı yapmış, böylece 2 oyuncunun özelliklerine de teker teker bakıp onları öyle karşılaştırmak gibi bir hamallık yapmayacağız. SI bize futbolcularınızın aldığı cezalara itiraz etme hakkını veriyor. Bunu yaparken hakemler hakkında çok konuşacak olursanız hem para cezası hem de takımınızın başında maça çıkamama cezası alabileceğinizi belirtmeliyim. Sakat oyuncularınızı yurtdışına tedavi olması için gönderebiliyorsunuz. Bazı çakal futbolcular sakatlamış numarası yapıp tatile falan gidersе vallahi biletlerini keseceğim. (Tabii ki böyle bir şey yok tamamen benim fantezim, ben futbolcu olsam kesin bir yolunu bulur yapardım)

Bu yeni çıkacak oyunu herkesin, en azından sporla ilgili olanların bir kere denemesini tavsiye ederim. Bağımlılık yaparsa bana hesabını sormak yok yalnız, mesuliyet kabul etmem. Bu oyun gelmeden gözüme uyku girmeyecek sanırım. Nitekim şu an sabah 6 ve de kardeşim okula gidiyor "Günaydın erken kalkmışsın" dedi. Günaydın bütün Level okurları.

Can Kori | can@level.com.tr



Star Wars, George Lucas'ın yıllardan beri tüketemediği, ve böylesine büyük bir hayran kitlesi oldukça da tükenmeyecek en büyük yapıtı. Son bir yıldır Star Wars oyunlarıyle birlikte PC dünyasından kaçarak uzaklaşmış olan Lucas, hayranlarından aldığı tepkiler üzerine geri dönüyor, hem de ne geri dönüş. Çoğu PC'de olmak üzere neredeyse bir düzine yeni Star Wars oyunu üzerinde çalışmakta olan LucasArts, bu sefer bu oyunların çoğunun yapımını da işinin ustası olan firmalara bırakmış durumda.

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

LucasArts/Ensemble Studios

Star Wars evrenini konu alan oyunların çoğu başarılı yapımlar idi. Bir istisna ile: Star Wars konulu strateji oyunları. Ne Star Wars Rebellion, ne de geçen yılın hilkat garibesi Force Commander, fanatiklerin istediğini vermeyi başaramadı. Tek başlarına sağlam bir RTS'nin altından kalkamayacağını anlayan LucasArts, işin ustasına gidiyor: Age of Empires'ın yapımcıları Ensemble Studios'a.

75 yıllık hikaye

Galactic Battlegrounds'un hikayesi, Episode 1: Phantom Menace'dan 30 yıl önce başlayıp, Episode 6: Return of the Jedi'dan 10 yıl sonra bitiyor. Yani 6 filmlik koca seriyi bu oyuna sığdırmışlar. Ama oyunun konusu filmlerle aynı paralelde gelişmiyor. Destanın başka bir bölümünü yaşatıyor bize. Ama filmlerdeki hemen hemen bütün önemli karakterler oyunda karşınıza bir şekilde çıkacak.

Battlegrounds'da oynanabilir altı ırk var: Asiler (Rebel Alliance), İmparatorluk (Galactic Empire), Federasyon (Trade Federation), Royal Naboo, Gungan'lar ve Wookie'ler. Altı ırka ait 6 farklı senaryo olacak. Bu senaryoların hepsi aynı zaman diliminde mi geçecek (Red Alert gibi), yoksa sırayla oynanıp birbirine mi eklenecek (muhteşem Starcraft gibi) henüz belli değil, ama oyunun çok uzun bir zaman dilimini kapsadığını düşünürsek, ikincisi daha muhtemel gibi gözüküyor. Ayrıca her senaryoda bir tane "What if?" yani "Öyle değil de böyle olsaydı ne olurdu?" görevi olacak. Mesela, ya Anakin ilk filmin sonunda Trade Federation'ın ana gemisini şans eseri yok etmeseydi, Star Wars evrenine ne olurdu, ne değişirdi... İlginç bir düşünce, bakalım ne kadar iyi uygulanacak.

Altı uygarlık için toplam 300'den fazla ünite olacak. Kara, hava ve deniz ünitelerinin içinde filmlerde gördüklerimizin yanısıra hiç görmediklerimiz de var. Stormtrooper'lar, Jedi Şovalyeleri ve Sith Lord'lar, AT-AT ve AT-ST robotları, X-Wing ve TIE Fighter'larla dolu bir savaş alanı düşünün... Çok büyük savaşlarda Darth Vader, Prenses Leia, Chewbaca ve Qui-Gon gibi önemli karakterler ordularıyla birlikte savaşacak.

Ama dikkatimi çeken bir şey var. Oyunun videolarında onlarca X-Wing ve Tie Fighter'ın havada asılı durup binalara lazer sıkıyorlardı ki, Hollywood tarihinin en karizmatik savaş aletlerini böyle görmek açıkçası çok gücüme gitti. Umarım oyunun son halinde bu saygı duyulası aletler saldırılarını helikopter gibi değil, hedeflerine sorti yaparak gerçekleştirirler.

Üs kurulacak. Kur!

Birçok Real Time Strateji'de olduğu gibi Galactic Battlegrounds'da da kaynak toplama ve üs kurma var. Kaynaklar dörde ayrılmış: Yiyecek, karbon, nova kristalleri ve metal. Karbon ve metal bina yapımında kullanılırken, nova kristalleri yeni teknolojilerin geliştirilmesi için gerekiyor.

Farklı ırkların binaları birbirinden kolaylıkla ayırt edilebiliyor. Age of Kings'de ırkların binaları arasında çok büyük farklar olmamasına karşın, aynı teknolojiyi kullanan Galactic Battlegrounds'da iki ayrı ırkın binaları tamamen farklı görünüyor. Mesela Gungan'ların binaları organik bir yapıya sahipken, İmparatorluk binaları devasa, karanlık ve imparatorluğun gücünü temsil edercesine ezici bir üslupla çizilmiş.

Galactic Battlegrounds sekiz kişiye kadar Multiplayer oyunları destekliyor. Age of Kings gibi dünyanın en çok online oynanan stratejilerinden birisini baz alan Galactic Battlegrounds'un da online arenalarda hızla yaygınlaşacağını sanıyorum.









Oyun bu yılın sonuna yetişecek gibi gözüküyor. Eğer doğru dürüst bir Star Wars stratejisi için yanıp tutuşuyorsanız (benim gibi), nefeslerinizi tutun. Lucas Arts'daki birileri kafayı sıyırıp oyunu sabote etmezse, uzun zamandır beklediğimiz şeye çok yakınız diyebilirim.

Jedi Outcast: Jedi Knight 2

Raven Software

Bence Lucas Arts'ın hiçbir oyunu, orijinal Dark Forces'ın ve ardından gelen mükemmel Jedi Knight'ın kalitesine ulaşamadı. Herkes Doom ve Duke Nukem ile eğlenirken ortaya çıkan Dark Forces, FPS türüne yeni bir soluk getirdi. Ondan 3 sene sonra gelen Jedi Knight ise, Star Wars fanatiklerinin rüyalarında sayıkladığı bir şeyi yapmalarını sağladı: Bir Light Saber'ı eline almalarını.

Ve Jedi Knight'dan 4 sene sonra, Jedi Knight 2: Jedi Outcast geliyor. FPS türünün en başarılı yapımcılarından olan ve Heretic, Hexen, Soldier of Fortune gibi mükemmel oyunların altında imzası olan Raven hazırlıyor oyunu. Quake 3 motorunu kullanan bir grafik canavarı haline gelmiş olmasının haricinde Jedi Knight 2'ye yeni bir senaryo, yeni silahlar ve yeni Jedi güçleri de eklenmiş.

Oyunun şimdiye kadar gördüğümüz grafikleri gerçekten inanılmaz. İlk oyunda sayıları çok az olan sivil insanların sayısı da fazlasıyla arttırılmış. Hangar bölümünde X-Wing'ler üzerinde çalışan R2 robotları ve günlük işlerini yapan diğer personeli görebiliyorsunuz ve bu da oyunun dünyasının yaşayan, gerçek bir dünya olduğu izlenimini veriyor insana.



Bölümler

Jedi Outcast, sekiz farklı bölgede geçecek ve bu bölgelerde önceki oyunlardan çok daha fazla alt-bölüm olacak. Hikaye ise, Jedi Knight'ı iyi bir Jedi olarak bitirdiğiniz varsayılarak yazılmış. İlk iki oyunda olduğu gibi yine Kyle Katarn'ı yöneteceğiz. Kyle'ın yardımcısı Jan Ors da yanında olacak. Senaryo hakkında çok fazla bir bilgi henüz yok, ama önceki oyunlarda olduğu gibi birçok sürpriz ve dallanan bir hikaye bekleyebiliriz.

Jedi Knight'da iyi veya kötü bir Jedi olmanız tamamen oyun içindeki davranışlarınıza bağlıydı ve bir noktada verdiğiniz karar ile hangi tarafa geçeceğinizi belirliyordunuz. Jedi Outcast'te böyle bir seçim şansınız yok. Sadece iyi olabiliyorsunuz. Ama insanlara nasıl davrandığınıza bağlı olarak NPC'lerin size yaklaşımları değişiyor. Oyunda sekiz tane Jedi Power olacak. Force Pull, Force Jump ve Force Push gibi basit güçlerin yanısıra, oyuna Jedi Mind Trick de eklenmiş. İlk Star Wars filminde Obi Wan Kenobi'nin Stormtrooper'ı tek bir el hareketiyle "ikna" ettiği sahneyi hatırlarsınız. Jedi Knight 2'de bu gücü kullanarak düşmanların sizi görmezden gelmesini sağlayabilecek veya sizin için basit işler yaptırabileceksiniz.

Jedi Knight'ın belki de en ilgi çekici tarafı, diğer Jedi'larla yaptığınız ışın kılıcı savaşları idi. Jedi Knight 2'de bu savaşların çok daha etkileyici olacağı söyleniyor. Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi, kılıcınızla lazer atışlarını geri sektirebileceksiniz ama buna ek olarak ışın kılıcını düşmanlarınıza fırlatabilecek ve havadayken kontrol edeceksiniz. Tek bir atışla bir grup düşmanı yarıp geçen bir bumerang gibi düşünebilirsiniz bunu. Ve ışın kılıcınız tekrar size dönecek. Ayrıca, ışın kılıcını başka amaçlar için de kullanabileceksiniz. Mesela, kapalı kapıları keserek açabileceksiniz. Işın kılıcının haricinde normal silah-







larınız da yerli yerinde duruyor. Laser Blaster, Thermal Detonator ve Compulsion silahları yine emrinize amade. Her silahın iki atış şekli olacak, yani düşmanlarınıza cehennemi yaşatmak için onlarca farklı seçeneğiniz var.

Oynanabilirlik olarak çok yüksek not almış olsa da, Jedi Knight zamanının Unreal ve Quake 2 gibi gelişmiş grafik motorlarıyla başa çıkamamıştı. Bunun nedeni de LucasArts'ın kendi grafik motorunu kullanmış olmasıydı. Jedi Knight 2 ise Quake 3 Arena motorunun üstün grafik özelliklerini sonuna kadar kullanıyor. Yapım aşamasının daha başında olmasına rağmen, grafikler muhteşem görünüyor. Işıklar, yansımalar, haritalardaki hemen her şeyin yokedilebilir olmasının yanı sıra, ışın kılıcı savaşlarında ortalık göz kamaştırıcı kıvılcımlara boğuluyor. Işın kılıcınızı kullanmadığınız zaman dahi değdiği her şeyi yarıp atması bile düşünülmüş.

Bölgesel Hasar

Raven'ın bütün yeni oyunlarında olduğu gibi, Jedi Knight 2'de de düşmanlarınızı nereden vurduğunuza bağlı olarak verdikleri tepkiler değişecek. Neresinden vurduğunuza bağlı olarak düşmanlarınızı öne veya arkaya düşecek. Işın kılıcını kullanarak düşmanların kolunu bacağınızı kopartıp kopartamayacağımız hala tartışılıyor. Bu ilk oyunda çok seyrek olarak gerçekleşiyordu, ama gördüğümüz bir videoda Kyle ışın kılıcı ile bir Stormtrooper'ı beş parçaya böldü, bu da demek



oluyor ki büyük ihtimalle Jedi Outcast'te daha sık olacak.

Jedi Knight zamanının en çok online oynanan FPS'si idi. Birçok Jedi gücü ve Light Saber çatışmaları, oyuncular arasında çok popüler olmasını sağlamıştı. Ne yazık ki o zamanlar ülkemizde Internet yeni yeni emeklemeye başlamış olduğundan, biz bu oyundan nasibimizi alamadık. Henüz Jedi Outcast'in multiplayer'ı üzerinde hiçbir çalışma yapılmış değil. Ama ilk oyunun güçlü yönlerinden birisi olan multiplayer'ın bu oyunda es geçileceğini düşünmek yanlış olur.

Bu oyun hakkında bizi izlemeye devam edin. 2002'in ilk yarısında çıkmasını beklediğimiz Jedi Outcast hakkında söyleyeceklerimiz daha bitmedi.

Star Wars Starfighter

LucasArts

Starfighter, Playstation 2 için yapılmış çok başarılı bir uzay savaşı oyunu. Ve önümüzdeki yılın erken zamanlarında; PC'ler için çıkacak. Episode 1: Phantom Menace ile aynı zaman diliminde geçen konusu, filmdeki bazı sahnelerle oyunun kesişecek.

Starfighter uzayda ve birçok gezegenin yüzeyinde geçen bir action/savaş oyunu. Oyunda üç farklı karakterin kullandığı 20'den fazla uzay gemisi var. Gemiler delicesine detaylı çizilmiş. Gemilerin Episode 1'in daha "tiki" diyebileceğimiz gemi dizaynından çok, orijinal *Star Wars* filmlerindeki gemilere benziyorlar. Naboo Starfighter'lar gıcır gıcır spor araba gibi görünüyorken, oyundaki karakterlerden ikisi olan Vana ve Nym'in gemilerinin hasarlı ama savaş tecrübesi yüksek gemiler olduğu ilk bakışta anlaşılıyor.

PS2 versiyonunda olduğu gibi oyuna bir karakterle başlayıp, onun görevlerini tamamladıktan sonra diğer karakterlere geçeceksiniz. Toplam 14 görevden oluşan Starfighter, X-Wing veya Tie Fighter serileri gibi bir simulasyon değil kesinlikle. Bir benzetme yapacak olursak, daha çok Rogue Squadron gibi bir aksiyon oyunu. Oyunun tek kişilik bölümleri oldukça kısıtlı. Ama çeşitli multiplayer modları ile bu açığını kapatıyor. Üstelik, aynı bilgisayarda ekran bölünerek de oynanabilecek.

Gemilerin önemli bir özelliği de, zoom yapabilir olmaları. Böylece uzay gemilerini yanınızdan vızır vızır geçmeden önce nişanlayıp ateş edebiliyorsunuz. Hem üçüncü hem de birinci şahıs görüntüsünden oynanabiliyor. *Grafikleri müthiş görünüyor.* Kaplamalar ve ışık efektleri PS2'ye göre daha da güzelleştirilmiş. Ayrıca PS2'deki grafiklerin takılma derdi PC versiyonunda çözülmüş.

Star Wars konulu ve biraz daha "hızlı" oyunlardan hoşlanıyorsunuz, Starfighter size göre olabilir.





Star Wars Galaxies

Verant Software

Bu yazıyı okuduktan sonra ağzınızın suyunu akıtmamanız için baştan söylüyorum, bu müthiş projenin biz Türkler için çok acı olan bir yönü var: Devasa bir Multiplayer RPG olması. Ülkemizde Devasa Multiplayer oyunlar hem Internet altyapımızın bu tür oyunlar için yeterli olmaması, hem de bu oyunların aslında nasıl oynanması gerektiğini bilmeyen oyuncuların oyuna resmen tecavüz etmesi (bkz. Sanane'deki Ultima Online sunucularında Diablo oynadığını zanneden insancıklar) yüzünden ne yazık ki hakettiği yere gelemedi. Ama kablo-net ve ADSL modemlerin giderek yaygınlaşması ilk engeli aşmamızı sağlayacak. Bilinçsiz oyuncular sorununu çözmek ise bize düşüyor sanıyorum.



Çok uzun zaman önce...

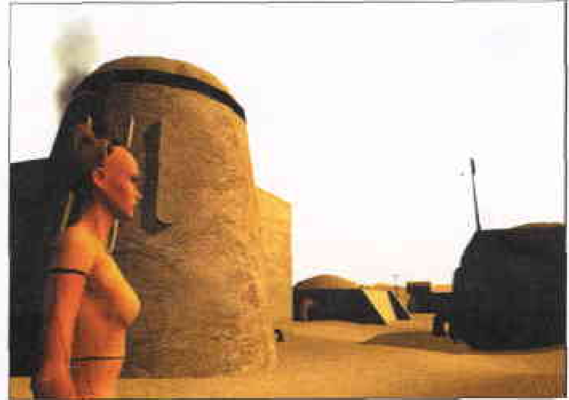
Star Wars Galaxies, Everquest'i yapan Verant tarafından hazırlanan online bir RPG. Tam adı Star Wars Galaxies: An Empire Divided olan oyun, İmparatorluğun en güçlü olduğu zamanda sizi Asilerle İmparatorluk arasındaki iç savaşın göbeğine atıyor. Bu arada, soyları tükenmek üzere olan son Jedi Şövalyeleri de Darth Vader tarafından tek tek bulunup öldürülmektedir.

Galaxies'de tamamen kendinize özgü bir karakter yaratıp onu oynuyorsunuz. Ve sadece ırkınızı ve cinsiyetinizi değil, saç, kaş şeklinizi, göz renginizi, elmacık kemiklerinizin çıkıklığından burnunuzun uzunluğuna kadar herşeyi belirleyebiliyorsunuz.



Sayfalara dağılmış ekran görüntülerine bakarsanız, Galaxies'in alışıldık oyunlardan birazcık(!) daha iyi grafiklere sahip olduğu dikkatinizi çekecektir. İnsanın başını alıp uzak, çok uzak galaksilere gidesini getirecek kadar güzel grafiklere sahip Galaxies. Özellikle GeForce 3 ekran kartına sahip olan oyuncular yaşadı. Gözlerinizi alan çifte güneş sisteminin ışıkları altında, yemyeşil bir vadinin ortasında bir Twi'lek savaşçısını görüyoruz. Ayaklarının altındaki çimenler, ayrı ayrı, rüzgarın yönüne göre dalgalanıyor. Size bir rüya gibi görünüyor bu grafikler, ama inanın değil. Gelecek ay vereceğimiz videosunda da göreceksiniz zaten.

Galaxies'in savaş sahneleri hakkında henüz bir bilgi yok, ama Verant savaş sahnelerini "sinematik" olarak tanımlıyor. Ve hemen gözümün önünde Episode 1'in son sahnesi canlanıyor. İçgüdüsel olarak Duel of the Fates'i mırıldanmaya başlıyorum. Artık Galaxies için hazırım. Sinematik? Bu tahmin ettiğinizden daha büyük bir kelime, sevgili Verant. Özellikle de benim gibi Star Wars manyakları için.



Çok uzak bir galakside...

İnsanın aklına hemen şu soru geliyor. "Bu oyunda Jedi (veya Sith Lord) olabilecek miyim?". Evet evlatlarım, olabileceksiniz. Ama (çok, çoook büyük bir AMA) Jedi olmak biraz "güç" olacak. Oyunu saatler boyunca oynadıktan (ki burada binlerce saatten bahsediyorum) sonra gereken bütün yeteneklere sahip olsanız bile (ki bu yeteneklerin bazılarını kazanmak için imkansız görevleri yerine getirmeniz gerekecek) yine de bir Jedi olamayabilirsiniz. Ve neden olamadığınızı da asla bilemeyeceksiniz. Çünkü oyun boyunca yaptığınız iyi ve kötü herşeyin kaydı tutulacak ve Jedi olma şansınızı sizin davranışlarınız belirleyecek. Belki de oyuna ilk başladığınız günlerde, yerde görüp ihtiyacınız olduğu için aldığınız ufacık bir miktar para yüzündendir. Veya birisine bir yerde kızıp küfür ettiğiniz için olabilir mi? Bunu hiçbir zaman bilemeyeceksiniz, ve bu merak sizi delirtecek. Ve işin güzel yanı, UO'yu Diablo sanan insanlar bu sistem sayesinde bir Jedi olmayı ancak rüyalarında görebilecekler.



Galaxies, RPG'lerdeki alışıldık tecrübe sistemini kullanmıyor. Oyuna yeni başlayan oyuncu ile, aylardır oynayan oyuncu omuz omuza savaşabilecek. Yani "Hey, I'm a newbie, please help me!!!" diye peşinizde dolaşan onlarca çömez olma ihtimali daha az. Tecrübe sisteminin yerine, dallara ayrılmış bir yetenek ağacı var. Siz belli yeteneklerinizi kullandıkça güçlenecekler, bir süre sonra da bir sonraki seçenek dalından istediğinizi seçip devam edeceksiniz. Eğer karakterinizin geliştiği yönü beğenmezseniz, yeteneklerinizi değiştirme ve başka dalları deneme şansınız var, ama bunun size getireceği bazı dezavantajları olacak. Yani deneme-yanılma yönte-

miyle mükemmel savaşçıyı yaratmanız pek mümkün değil.

Galaxies'in online evreninde yapabileceğiniz o kadar çok şey var ki... Bazılarından kısaca bahsedeyim. Yanınızda gezdirebileceğiniz bir droid yapabilirsiniz. Asilerden bir X-Wing satın alıp 100.000 poligondan oluşan dev Star Destroyer'lara dalabilirsiniz. Birkaç arkadaşınızla sıfırdan bir köy kurup, o köyü yaşayan, koca bir şehire çevirebilirsiniz. O şehrin valisini seçebilir, hatta bizzat valisi olabilir, herkesin uyması gereken kanunlar koyabilirsiniz.

Galaxies, Star Wars evreninde bulunan birçok gezegende birden geçecek. Sadece filmlerde gördüklerimiz değil, kitaplar ve çizgi romanlardaki gezegen, karakter ve mekanlar da olacak oyunda. Gezegenler arasında yolculuk yapmak için toplu taşıma araçlarını kullanabileceğiniz gibi, sağlam miktarda para biriktirip kendi uzay aracınızı da satın alabileceksiniz. Ama uzay boşluğunda gezinemeyeceksiniz. Tabii Galaxies çıktıktan bir yıl sonra tamamlanacak olan Space Expansion'a kadar. Space Expansion, Galaxies'e yepyeni bir boyut katacak: Uzay. İsterseniz asilere katılıp X-Wing kullanın, isterseniz İmparatorluk için Tie Fighter, veya Han Solo gibi bir kaçakçı olun. Sınırsız uzay sizin olacak. Zaten mükemmel olacağına şimdiden kesin gözüyle baktığımız Star Wars Galaxies, Space Expansion ile birleşince dünyayı domine edecek bir multimedya olayı haline gelebilir.

Daha durun, hepsi bu değil. Online olan arkadaşlarınızla publarda sohbet edebileceksiniz. Bir hayvan yetiştirip yanınızda gezdirebilirsiniz. Kendi ışın kılıcınızı, zırhınızı kendiniz yapabilirsiniz. Galaxies anlatmakla bitecek bir oyun değil, ama yazının başında da söylediğim gibi, ülkemizde tutulması için iki kritik problemin halledilmesi gerekiyor. Oyunun aylık ücretinin 10-15 dolar arası olmasını bekleniyor. Umarım 2002 sonuna kadar hem Internet altyapımız, hem de online oyunlara bakışımız değişir. Yoksa Star Wars Galaxies arkasından en çok ağladığımız oyun olacak.

Sinan Akkol I sakkol@level.com.tr



KONSOLLARDA STAR WARS



Star Wars: OBI WAN/ 2001 sonu / XBOX

Gizli bir katil-robot projesini ve bu projenin galaksideki güç dengesini etkilemesini engellemeye çalışan Obi-Wan Kenobi'yi yöneteceğimiz oyunda, Jedi güçlerimizi, ışın kılıcımızı ve her türlü uzak doğu dövüş sanatı hareketini kullanarak düşmanlarımızı keseceğiz. PC versiyonu 6 ay önce iptal edilen oyun, sadece X-Box için hazırlanıyor.



Star Wars STARFIGHTER SE/ 2001 sonu / XBOX

Playstation 2'da çok popüler olan ve PC versiyonunun çıkmasına da çok az zaman kalmış olan Starfighter'ın Xbox versiyonu Special Edition adı altında hazırlanıyor. PS2 ve PC versiyonunda olmayan ekstra özelliklere sahip olan Starfighter Special Edition, aksiyon dolu bir uzay savaşı olacak.



Star Wars RACER II/ 2002'nin ilk çeyregi / PS2

Sebulba ve genç Anakin Skywalker arasındaki efsanevi Pod Racing karşılaşmasının üzerinden sekiz yıl geçmiştir. Utanç verici mağlubiyeti için intikam peşinde olan Sebulba yeni be gelişmiş Pod Racer'ı ile yeni bir yarış düzenler. Ama işi yine kolay olmayacaktır. Anakin de büyümüş ve usta bir Pod Racer pilotu olmuştur. Çok hızlı bir yarış oyunu olan Racer 2, sadece Playstation 2 için hazırlanıyor.



ROGUE LEADER / 2001 sonu/GameCube

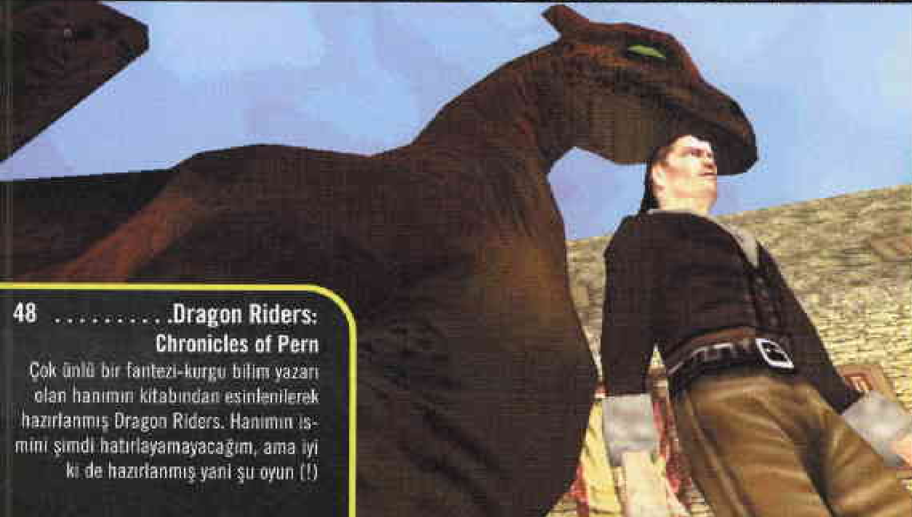
PC'nin çok başarılı aksiyon oyunlarından olan Rogue Leader'ın devamı sadece Nintendo Gamecube için yapılıyor. Luke Skywalker ile birlikte orijinal filmlerin en nüyük savaşlarına katılacaksınız. Gamecube'ün inanılmaz grafikleri sayesinde daha önce görmediğiniz savaşları yaşayacaksınız. Bir söylentiye göre, oyundaki Death Star modellemesi ilk filmdekinden daha iyi olduğunu görünce, George Lucas oyunun grafik detayının biraz azaltılmasını istemiş.

ayın oyunları

Uzun zamandır sesi çıkmayan orijinal Fallout'un yapımcıları, FRP tarihini yeni baştan yazmakla meşgulmüş son dört yıldır. Yoksa, RPG mi demeliydim?



Zeus'un çok ama çok iyi bir şehir kurma stratejisi olduğunu inanın ki bilmiyordum. Taa ki 10 gün önce Poseidon'a bulaşana kadar. Herşey, puslu bir çarşamba akşamı başladı...



Çok ünlü bir fantezi-kurgu bilim yazarı olan hanımın kitabından esinlenilerek hazırlanmış Dragon Riders. Hanımın ismini şimdi hatırlayamayacağım, ama iyi ki de hazırlanmış yani şu oyun (!)

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

1- Max Payne
2- Operation Flashpoint
3- Sims: House Party
4- The Sims
5- Half Life: Generation
6- Mech Commander 2
7- The Sims Livin It Up
8- Championship Season 00/01
9- Cossacks: European Wars
10- Star Trek DS9: Dominion Wars

KONSOL

1- Gran Turismo 3 (PS2)
2- XG3: Extreme G Racing (PS2)
3- Sonic Adventure 2 (DC)
4- Onimusha Warlords (PS2)
5- Red Faction (PS2)
6- Crazy Taxi 2 (DC)
7- Simpsons Wrestlins (PSOne)
8- FIFA 2001 (PS2)
9- Re-Volt (DC)
10 -Driver 2 (PSOne)

nasılpuanveriyoruz?

LEVEL CLASSIC	90-100 LEVEL NOTU
LEVEL HIT	80-90 LEVEL NOTU
LEVEL SHIT	0-30 LEVEL NOTU

Oyunlara verdiğimiz puan, bize göre bir oyundaki en önemli altı kritere verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesinde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak, eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaati.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90 ve yukarısı: Level Classic. Pek az oyun Level Classic ödülüne layık olabilir ve bir oyunun yanında Classic logosu varsa, gözünüz kapalı alabilirsiniz.

%80-%90 arası: Level Hit. Kendi türündeki oyunlar arasından bazı yönlerden üstün bir oyun. Türünün en iyisi değil, ama alırsanız pişman olmazsınız.

%70-%80 arası: Bazı eksiklikleri nedeniyle Level Hit almaya haketmeyen bir oyun. Sadece, eğer bu türden hoşlanıyorsanız deneyin.

%50-%70 arası: Vasat bir oyun. Paranızı harcadığınıza pişman olmanız mümkün. Alacaksanız, iki kere düşünmenizi tavsiye ederiz.

%30-%50 arası: Kaçarak uzaklaşmanız gereken bir oyun. Benzerlerinden zayıf, eksik veya hatalı. Almanızı tavsiye etmiyoruz.

%30 ve altı: Bu oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri

Multiplayer • Internet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

OYUNUN ADI — NOT

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuza ne kadar inandırabildiği

Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri

Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği



AN INDUSTRIAL REVOLUTION IN A WORLD of MAGIC

Bildiğiniz tarih, size buharlı makinelerden, altıpatlarlardan bahseder, peki ya elf'lerden ve büyüden ?!..

Dünyamız.. Değişime karşı o denli savunmasız, bir kaç gram ağırlıkla bile dengeleri alt üst olmaya o denli müsait ki.. Sözgelimi genç bir adamın elinden çıkmış, sade bir aşk mektubu... Posta memurunun bir anlık dikkatsizliği ve rüzgarın bir anlık azizliğiyle kendini başka bir torbada buluversin, gideceği yere bir ay geç ulaşsın.. Çok masum bir talihsizlik gibi görünüyor değil mi? Ya bu mektup Wright Kardeşler'in babası olacak genç adamın, gelecekteki karısına yazdığı bir mektupsa ? Ya bu rastlantılar zinciri bizim dünyamızda uçakların icadının elli yıl ileriye sarkmasına ve bu elli yıl boyunca tüm hava ulaşımını zeplinlerle yapmamızı sağlamışsa ? Haydi, eminim biraz beyin jimnastiğiyle bunun gibi binlerce 'masum' rastlantı yaratabilirsiniz, bunun üzerine bir çok kitaplar yazıldı, filmler çekildi ne de olsa! Sizden ricam, öyle tesadüfler bulun ki dünyamızın tarihinde, 1800'lerin sonlarının yaşandığı, yani buhar türbinleri, smokinler ve silindir şapkaların kullanıldığı dönemlerde, bizim uzun süre önce unutmuş olduğumuz büyüler unutulmamış olsun. Hatta bizim dünyamızda gerçekleşmeyen evrim basamaklarını ekleyin, inanın zor değil bu, bir kaç 'küçük' rastlantı yeterlidir bunun için.. Öyle bir evrim ki, bizim masal kitaplarında okuduğumuz orc'lar, elf'ler,dwarf'lar, halfling'ler de tıpkı insanlar gibi yetişmiş, papyonlarını özenle bağlamış, ütülü pantolonlarını giymiş, kimisi ticaretle, kimisi teknisyenlikle uğraşıyor olsunlar.. Son olarak bir iki 'iklimsel' rastlantı için kafa yormanızı isteyeceğim sizden, o da kıtalar daha farklı oluşsun, şehirlerimize başka isimler verelim diye..

Bitirdiniz mi?

O zaman, değerli bayanlar ve baylar...

Arcanum'a hoş geldiniz !

ARCANUM

OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

Arcanum kıtasını, yalnızca adını verdiği oyunun arka planı olarak görmek bir hayli yanlış olacaktır diye düşünüyorum, çünkü şu anda bile, internet'te düzenli olarak yenilenen haberleri, kendine özgü sosyal yapısı, tarihçesi ve teknolojisi ile Arcanum, yaşayan bir dünya! Fallout'un –ki onunla ilgili düşüncelerimi daha önce de defalarca yazdım, ama yine tutamıyorum kendimi, bitmesine bu kadar üzüldüğüm başka bir oyun olmamıştı!- arkasındaki ekip, Interplay'den ayrılıp üç yıl önce Troika Games adıyla kendi firmalarını kurdular. Arcanum, Sierra etiketiyle piyasaya çıkmış olsa da Fallout'la Arcanum arasındaki bir kan bağı olduğunu anlamak –yapımcıların aynı kişiler olduğunu bilmese de- dikkatli bir oyuncu için pek zor olmayacaktır. Fallout'taki "kıyamet sonrası çölleşen dünya" yerine bu kez daha ılımlı ve daha fantastik bir "alternatif dünya"da buluyoruz kendimizi, ancak oyunun kurgusu yine karakterinizin özelliklerine, tavırlarına ve yaptıklarına göre her an değişebiliyor.



Arcanum'un genişliğini ve dünyanın size sağladığı serbestlikleri sonuna kadar kullanabilmeniz için bu kez karakter yaratma kısmına oldukça ağırlık verilmiş, hatta RPG'ye yeni başlayacak oyuncuların Arcanum'u yükledikten beş dakika sonra "RPG mi, tövbeler olsun, benim neyime yetmiyor Counter-Strike!" demeleri işten değil. Abartmıyorum, karakter yaratma ekranları o denli detaylandırılmış ki, RPG'yle arası iyi oyuncuları bile ilk anda ürkütebilir (hayır ben kendim ürktüm oradan biliyorum!). İşin tatsız kısmı, karakterinizi yaratmak için oyunla da ilgili iyi kötü bir fikriniz olması gerekiyor. Çoğu insanın başlayıp biraz ilerledikten sonra "Keşke falanca özellik yerine şunu alsaymışım!" diye söylenebileceklerini tahmin ediyorum. Bu aşamada elimden geldiğince yardımcı olmaya çalışayım : Öncelikle bilmeniz gereken, bu oyunda belli bir meslek grubu yok. Adınızı daha baştan 'büyücü', 'savaşçı', 'hırsız' vb. diye koyamıyorsunuz. Aslında güzel olan da bu, çünkü sizin yaptığınız seçimler doğrultusunda nasıl biri olduğunuz kendiliğinden ortaya çıkıyor.

« ...çünkü şu anda bile, internet'te düzenli olarak **yenilenen haberleri**, kendine özgü sosyal yapısı, **tarihçesi ve teknolojisi** ile Arcanum, yaşayan bir dünya !»





Kendini tanı !

Karakterinize ait –artık çoğu RPG'den aşina olduğunuz- sekiz temel özellik (stats) bulunuyor. Bu özellikler, fiziksel ve zihinsel olarak iki ayrı grupta toplanabilir. Örneğin *fiziksel dayanıklılık Constitution* iken, zihinsel dayanıklılık Willpower ile temsil ediliyor. Fiziksel çekicilik Beauty skoruna bakarken, bunun zihinsel karşılığında Charisma yer alıyor. Bu özellikler, karakterinizin yeteneklerine (skills) etki ediyorlar. Ayrıca karakterinizin ırkı ve geçmişi(background) de-ki oyunda yirmi beşin üzerinde farklı geçmiş var- özellik ve yeteneklerinizüzerinde bir hayli etkili oluyor. Örneğin "süper-model" adlı background'u aldığınızda dış görünümünüze +6'lık bir bonus alıyorsunuz, ama bu size -2 Strength, ve -4 Intelligence olarak geri dönüyor (şimdi bu yazı yüzünden manken camiasıyla mahkemelik olurmuşum, iyi mi !)

Bu seçimleri yaptıktan sonra asıl karakter ekranına geçiyoruz. Burada kafanızı karıştırabilecek olan, skills, magick ve technology adlı üç büyük grubun bulunması. Skills genel yetenekleri içeriyorlar. Örneğin combat skills bölümünde yakın-uzak menzilli silahlar, darbelerden kendinizi koru-

ARCANUM **86**

Grafik • Ne yazık ki burada çuvallıyoruz. Fallout bile 1997 yapımı olmasına karşın bence daha dolu, ortamı daha iyi yansıtan grafiklere sahipti.

Atmosfer • 19. yüzyılın yeni gelişen endüstrisi ve biraz büyü ve biraz Tolkien'cilik ve sağlam bir senaryo. Bunun üzerine başka bir şey söylemeyi reddediyorum!

Ses • Müzikler olmuş, sesler olmamış. Bir de karakterlerden konuşanların sayısını arttırsalarmış keşke.

Oynanabilirlik • RPG deneyiminiz yoksa, başlamak için uygun bir oyun olmayabilir, ama biraz yakınlığım var diyorsanız çok zorluk çekeceğinizi sanmıyorum.



Partinizde aynı anda üç kişiyle gezebiliyorsunuz. Tanıştırayım: Sly, arkasında Pal-18 ve en arkada Paco.

ma gibi temel savaş yetenekleri yer alıyor. Bunun dışında ağzınızın laf yapması, kumar oynama, kilit açma, yankesicilik, sessiz hareket etme gibi yetenekler de "skills" başlığının altında karşımıza çıkıyorlar.

Amaçlar aynı olsalar da...

"Technology" ve "magick" ise oyunun en önemli elemanları olduğu için ayrıca açıklamayı tercih ediyorum : Bu ikiliyi, yalnızca birer yetenek olarak görürseniz yanılırsınız, Arcanum'daki tüm yaşam felsefesinin de bu güçlerin dengesi üzerine kurulmuş olduğunu bilmeniz gerekiyor. Büyü, fizik kanunlarına karşı gelmek, onları istediğimiz yola sokmaktır. Teknoloji ise fizik kanunlarını destekleyen, enerjisini bu kanunlardan alandır. Farklı yollar kullansalar da, çoğu zaman sonuçları aynı noktada kesişirler. İyileştirme büyüsünü yapan büyücü ile iyileştirme iksirini keşfeden kimyager, elbet aynı noktaya varmışlardır. Ama biri doğayı eğip bükmüş, yeniden şekillendirmiş, diğeri ise doğanın özünde olanı damıtmıştır. Büyü size cisimleri değiştirme, canlıları kontrol etme, iyileştirme, hasar verme olanakları tanır. Teknolojiyle ise çeşitli parçaları birleştirip yeni araçlar üretebilir, kendi silahlarınızı yapabilir, hatta gelişmiş bir anatomi bilgisiyle ölüleri bile diriltebilirsiniz.

Arcanum'da bu iki gücün etrafında kümeleşen insanların, dahası kasabaların karşınıza çıktığını göreceksiniz. Eğer büyü ile haşır neşir bir kasabaya yolunuz düşerse ve siz de teknolojiye gönül vermiş bir karaktere sahipseniz -karizmanız ne kadar yüksek olursa olsun, ağzınız ne kadar laf yaparsa yapsın- size kapıyı gösteriverceklerdir. Ayrıca büyüde ilerlemiş karakterlerin teknolojik aletleri, aynı şekilde teknisyenlerin de büyülü silahları etkili şekilde kullanamadığını tahmin etmişsinizdir. Bu iki güç, sürekli birbirlerine köstek olacağı için, benim önerim daha işin başında yolunuzu belli bir yönde çizin. Eğer teknisyenseniz büyünün yalnızca bir dalında uzmanlaşmanız (ya da tam tersi) çok önemli bir sorun yaratmayacaktır, ama "ona biraz, buna biraz!" diye kendinizi dağıtırsanız, ileride işin içinden çıkamayabilirsiniz.

Zaten oyuna başlarken özelliklerinizi geliştirecek o kadar az puanınız olacak ki, çok fazla seçeneğiniz olmasına karşın bunlardan ancak bir ikisine sahip olabileceksiniz. Tecrübe kazandıkça, seviye ilerledikçe özelliklerinize ya da yeteneklerinize harcayacağınız ek puanlar gelecek elbette, ama bunlar da damla damla, azar azar gelecek. Bu da sizi geliştireceğiniz yetenek konusunda epey düşünmeye itecek..

Kaptan, neydi onlar ?

Karakter yaratma bölümünden çıkmayı sağ salim başarabilirseniz, IFC Zephyr adlı zeplinde yolculuğa başlayabilirsiniz. Ne yazık ki yolculuk çok uzun sürmeyecek, kanatlı bir takım aygıtlar üzerindeki (unuttunuz mu, daha önce hiç uçak görmemiştik!) orclar tarafından zeplin düşürülecek. Kazadan kurtulduğumuzda ise can çekişen bir gnome'un bize verdiği bir yüzükle asıl macera başlayacak. İşte bundan sonrası, insanların size yaklaşımı, olayların gelişimi, iyiliği mi, kötülüğü mü seçeceğiniz tamamen sizin yaptıklarınıza bağlı olarak gelişecek. Asıl görevinizi sürdürürken, yan görevler de alacaksınız elbet ve bunlardan çoğunun birden fazla çözümü olacak (Diğer karakterler, sizinle sohbete başladıklarında, ırkınız,cinsiyetiniz, özellikleriniz, konuşma tarzınız, daha önce yapmış olduğunuz hareketler gibi en az yirmi maddelik











bir listeyi göz önüne alıyor. Ortaya ne kadar farklı seçenek çıkabildiğini varın siz hesaplayın!). Amacınıza ulaşmak için belki dil dökecek, belki zor kullanacaksınız.. Size kalmış..

Eğer dövüşe girmeyi seçecek olursanız (Zaten ne kadar anlayışlı bir karakter yaratırsanız yaratın, karşınıza aç kurtlar çıktığında ikna gücünüz yetersiz kalabilir!) real time, turn based ya da hızlandırılmış turn based olmak üzere üç farklı modla karşılaşıyorsunuz. Real time olanda, karakterler Dexterity puanlarıyla orantılı bir hızda birbirlerine pata küte girişiyorlar. Taktik falan yalan yani ! Bu sistemin tek avantajı, kendinizden çok güçsüz rakiplerle dövüşürken işi çabucak bitirmek. Ama diğer durumlarda turn based ya da hızlandırılmış turn based moda geçmeniz gerekiyor. O zaman da Fallout'ta olduğu gibi, hareket puanınız kadar yürüme ya da vurma hakkınız oluyor. Yanınıza aldığınız adamlar da sizle dövüşe katılıyor, hatta ilerleyen bölümlerde ölürseniz sizi tekrar canlandırabilecek kadar güçlenebiliyorlar. Ama onlara basit komutlar vermenin ötesinde müdahale edememeniz hoş değil. Rakibi yendiğinizde değil de ona her vurduğunuzda tecrübe puanı almanız da savaşçı karakterlerin daha çabuk üst seviyelere geçebilmeleri gibi bir denge bozukluğuna da yol açabiliyor, benden söylemesi !

Benim gözlerim karaarını................

Dövüşte gözünüzü ayırmamanız gereken bir yer de 'fatigue point' miktarınız. Bu, sizin bilinç düzeyinizi gösteren bir çeşit enerji ve Willpower + Constitution özellikleri ile doğru orantılı. Büyücüler büyüyü bu enerjiyi kullanarak yapıyorlar. Ayrıca bir roundda ilk ataktan sonra yaptığınız her atak da bu enerjiden biraz yiyor. Ancak harcarken dikkatli olmalısınız, çünkü rakibinizin vuruşlarıyla da azalan bu 'fatigue point'ler tükendiğinde siz de yere yığılıp yıldızları saymaya başlıyorsunuz. Bir de 'fate point' diye bir olayımız var ki, işte o çok ilginç. Fate point'ler, yalnızca çok zorlu görevleri bitirdiğinizde elde edebileceğiniz puanlar ve dövüşün çok kritik bir anında harcadığınızda size o seferlik baygınlıktan kurtulmak, tamamen iyileşmek ya da zehirin etkisinden kurtulmak gibi önemli avantajlar sağlıyorlar.





INFO- BOX RPG

Bilgi İçin • www.arcanum.com
Yapım • Troika Games
Dağıtım • Sierra

Minimum Sistem • PentiumII 266, 64 MB Ram, 12 MB 3D Ekran Kartı

Multiplay • Yok





Arcanum'un oyun süresi çook ama çok uzun. Hele yan görevlere de sardırırsanız gündüzlerinizi gecelerinizi gözden çıkarmak zorunda kalabilirsiniz. Öte yandan multiplayer seçeneği ile farklı bir senaryo dahilinde insanlarla grup oluşturabilir, bambaşka görevleri kovalayabilirsiniz. Bu multiplayer özelliğinden dolayı olsa gerek, Arcanum hakkında kurulan sitelerin sayısı hızla artıyor ve büyük bir hızla güncelleniyorlar.

Oyunun eksikleri de hızla yamanmaya çalışılıyor. Örneğin karakterlerin görüş alanlarının dar olması nedeniyle etrafı kontrol etmek büyük sorundu. Yeni çıkan 1.0.7.0 yama dosyasıyla tam ekran moda geçebilme seçeneği eklendi, bu dert de böylelikle rafa kalktı. Sık sık bozulan save dosyaları yüzünden saatlerini kaybedenler de bu yamalar sayesinde rahat bir soluk alabildiler. Ama ne yazık ki Arcanum'un yumuşak karnı olarak gördüğüm ses efektleri ve grafiklerinin yamayla falan düzeltilmesi pek olası görünmüyor. Neyse ki senaryo akışı, muazzam müzikleri ve capcanlı dünyası bu ayıplarını örtüyor.. Fallout'tan bu yana yapılmış en iyi RPG olduğu konusunda fazla tartışma çıkacağını sanmıyorum.

Bence bu dünyanın asıl büyülü olan kısmı ise, Arcanum'un tıpkı bizim dünyamız gibi sürekli gelişmesi, büyümesi.. Sitesine girip dünya hakkında bir şeyler öğrenmek isterseniz tonla materyalle karşılaşıyorsunuz. Bu da Arcanum'un çok uzun zamandan beri en ince ayrıntısına kadar tasarlanan, hala da yenilenmeye devam eden bir proje olduğunu gösteriyor. Hatta daha da ileri giderek multiplayer seçeneğinin geliştirileceği, Ultima ile Fallout melezi bir online oyun ortaya çıkacağı gibi bir kehanette bulunmak istiyorum. Yoksa siz, bu koca dünyayı tek bir oyuna yâr edeceklerini mi sanıyordunuz ?

Arcanum'da, yüz yıl sonra, bilgisayar denilen makinelerde bir oyun yaparlar. Konusu, büyünün ve insanlar dışındaki ırkların yok olduğu, kıtaların büyük denizlerle ayrıldığı alternatif bir 'dünya'dır.

Batu & Gökhan I batuher@level.com.tr

LEVEL HIT

poseidon

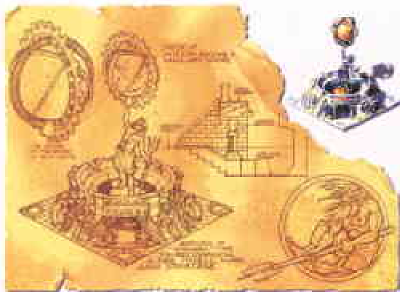
Zeus'un görev paketi Poseidon da atası kadar başarılı... veya "Bir Şehir Yaparım İki Dakikada, Parmaklarınızı Yersiniz!"

Askerden yeni geldiğim sıralarda görüp de o heyecanla pas geçtiğim oyunlardan biriydi Zeus. Aslında böyle yapmamın sebebi sadece tembellik değil, Impressions'ın şehir kurma stratejilerine karşı Ceasar'dan itibaren geliştirdiğim saçma bir ön yargıydı. Bu ay elimize geçen güzide sayıdaki incelemelik oyunlardan olan Poseidon'u inceleyecek bir kobay bulamayınca önce Zeus'a, sonra da Poseidon'a giriştim. Ve Zeus oynamamakla nasıl bir hata yaptığımı gördüm. Bir kez daha "bundan sonra ön yargılı olmayacağım!" konulu söylevlerimden birisini kendi kendime çekerken, oyunu inceledim. Bütün bunları yaparken bir yandan da kepekli Etimek yiyordum sanırım. Çayla.

Zeus, birçok oyunda az bulunan "bağımlılık yapma" özelliğine sahip. Oyuna girmek o kadar kolay, ama yavaş yavaş karmaşıklaşan şehri yönetmek de bir o kadar zor ve eğlenceli ki, insan bir kez başladı mı bırakamıyor. Uzun zamandır yaşamadığım saat 23:00'da yaşanan "bir saat oynayıp yatarım" şahsi-yalan sendromunu Poseidon'da yaşadım (saat 05:30'da horozlar ötmeye başladığında kendime gelmişim).

Giderek büyüyen ve ihtiyaçları artan bir şehrin valisi olduğunuzu düşünün. Bu şehri yönetmek zaten zor iken, işin içine eski Yunan tanrıları ve onların saçma sapan isteklerinin karıştığını düşünün. Üstüne bir de komşu şehirlerin isteklerini yerine getirmek zorundasınız. Tüm bu karmaşanın bir strateji oyununda bu kadar kolay ve anlaşılır şekilde işlenmiş olması inanılır gibi değil.

Zeus'u geçen yılın sessiz hitlerinden birisi yapan güzellikler Poseidon'da hiç bozulmamış. "Bozuk olmayanı tamir etmeyelim, gül gibi geçinelim" mantığıyla hazırlanmış bir ek görev paketi Poseidon. Zeus'ta antik Yunan şehirleri ile uğraşırken, Poseidon Atlantis ve çevresinde gelişiyor. Poseidon'un torunu ve Atlas'ın oğlu olan şahsımız, efsanevi Atlantis'i sıfırdan kurup dünya üzerinde görülmemiş bir uygarlık haline getirmeniz isteniyor. 45 alt bölüme ayrılmış 6 ana campaign boyunca Atlantis'in büyüyüp gelişmesini ve kaçınılmaz sonunu yaşamanız gerekecek (Atlantis'in batıp yokolduğunu bilmem bilmeyeniniz var mı).



ğişik oluyor. Mesela piramit gibi! En minik piramitin yapımı için bile en ez 20 beyaz mermer, 10 tahta ve 20 orichalc gerekiyor. Bütün bu kaynakları siz üretemeseniz, komşu şehirlerden ticaretle alabilirsiniz. Ama her halükarda minik bir piramit bile size oldukça pahalıya patlayacaktır. Bir de ilerleyen bölümlerde bu piramitlerin daha büyük olanlarını yapasınız geldiğinde, piramite yer açmak için koca şehrin yerleşim planını alt üst etme-

> «Poseidos Zeus'un o hoş stratejik **keyfini bozmadan**, en azından görsel olarak **birçok yenilik** sunuyor»

Yenilikler

Poseidon'da Zeus'a göre çok fazla bir yenilik olduğunu söyleyemeyeceğim. Görevlerin yapısının bile Zeus'la birebir aynı olması, müthiş değişiklikler bekleyenleri üzecektir. Ama başta yiyecek, hammadde ve tanrıların kaprisleri olmak üzere birçok alanda Zeus'a göre minik değişiklikler var. Mesela, artık yiyecek olarak inekleriniz ve portakal ağaçlarınız var. Ayrıca, yeni binaların yapımında kullanmak üzere yeni hammaddelerimiz olan siyah mermer ve Fate of Atlantis'te de başımıza bela olan Orichalc kristalleriniz de var.

Atlantisliler eski Yunanlılar gibi bilimum zevk ve eğlenceyle ömür törpülememiş, aksine bilimsel gelişmelere önem verip, geliştirdikleri müthiş teknolojileri ile efsane olmuştur. Poseidon'da bu noktaya dikkat edilmiş ve şehirlerinizin gelişimi için gerekli olan eğlence binalarının yerini bilim binaları almış (Science). Zeus'taki tiyatro, arena ve sempozyum alanları yerine müzeler, gözlem evleri ve laboratuarlar kuruyorsunuz. Burada çalışacak insanları da üniversite ve araştırma evlerinde eğitmeniz gerekiyor.

Şehir geliştikçe bazı bölgelerin ferah ve yaşanılası olurken bazı bölgelerin de ister istemez gecekondu mahallesi şeklinde geliştiğini dehşet içinde seyredeceksiniz. Gecekondu evler, çevre güzelleşmeden daha fazla gelişmeyeceğinden, buraları acilen yaşamaya daha elverişli hale getirmeniz lazım. Peki böyle bir yeri en kısa yoldan nasıl güzelleştirirsiniz? Tabii ki İstanbul Belediyesi gibi her yere ağaç dikip park yaparak. Tabii orası İstanbul olmadığından, halkınızı iki ağaçla kandıramıyorsunuz. Yapacağınız estetik yapılar biraz(!) daha deniz gerekiyor ki bir anda bütün şehrin kontrolünü kaybedebiliyorsunuz. İstanbul'a 10 milyon insan taşındıktan sonra metro inşa etme fikri aklına gelen güzide insanın neler çektiğini şimdi daha iyi anlayabiliyorum.

Yürü be! Kop da gel! Bla bla vs.

Tabii Atlantis'liler saf odun değil, onlar da eğlenmek isteyecektir. Poseidon'da bu işi Hipodrom üstleniyor. Şehrin güzel bir yerine inşa edeceğiniz hipodrom hem halkınızı mutlu edecek, hem de tıkır tıkır para kazanmanızı sağlayacaktır. Hipodromu parça parça ve istediğiniz büyüklükte inşa edebilmeniz de hoş bir detay. Ama bu inşa işlemi, →

POSEIDON	82

Grafik • Zeus'un grafikleri biraz değiştirilmiş, hepsi o. Yeni hero ve tanrıcıkların animasyonları hoş. Ama şöyle epik, atmosferik ara demoların eksikliği de hissedilmiyor değil hani.

Atmosfer • Atmosfer dedim de, sizi Atlantis'te hissettirecek çok büyük bir olayı yok oyunun. Ama kesinlikle bir şehrin valisi gibi hissetmenize sebep oluyor. En ufak problemde tıkanan şehir yüzünden monitöre bas bas bağırmanız işten bile değil.

Ses • Müzikler Zeus ile aynı. Eksi puan. Aslında müzikler iyi ama bir süre sonra fena halde bayıyor. Sesler ise çok güzel. Tanrıların seslendirmesi haricinde, ara brifingleri sunan adamın tanrıları tı'ye alması da hoş bir nokta.

Oynanabilirlik • Hayatımda oynadığım en sevimli şehir stratejisi Poseidon. Şehri kurmak çok kolay, ama işletmesi de bir o kadar zor. Ya ben bunu daha önce söylememiş miydim? Neyse...

LEVEL HIT



örneğin, RollerCoaster Tycoon'daki kadar rahat değil. Hipodromu çok büyük yaparsanız parçaları birbirine bağlamak sorun oluyor, çok küçük olursa da insanlar çok eğlenmiyor ve dolayısıyla siz de çok para kazanamıyorsunuz. Yani hipodromu şehir planına kattığınızda, nereye ve ne şekilde yapacağınızı önceden ve iyice düşünmelisiniz.

Tabii Zeus'taki en büyük sinir kaynağınız olan tanrılar Poseidon'da da peşinizi bırakmıyor. Portföyümüzde iki yeni tanrı var: Portakal tanrıçası Hera ve taş kafalı Atlas. TV dizisi Herkül'deki Hera'nın aksine, Poseidon'daki Hera oldukça iyi bir tanrıça. Portakal üretimi ve hayvancılığı olumlu etkilerken, popülasyon artışını da hızlandırıyor. Tapınağını yapıp Hera'ya dua ettiğinizde bütün dağıtıcılarınız (Vendor) beleşten malzeme kazanıyor. Ayrıca bu oyunda düşmanınız olan Zeus size saldırdığında ona karşı en büyük kozunuz yine Hera. Eğer Hera'yı kızdırırsanız portakallarınızın yarısını kaybediyorsunuz ve halkınızı kısa bir süre için ineğe çeviriyor!

İkinci tanrı Atlas'ın tapınağı olan Pillar of Atlas, taş işlemenin daha hızlı olmasını sağlıyor. Atlas'a dua ettiğinizde piramitlerin yapımı hızlanıyor ve daha az malzeme gerektiriyor. Eğer Atlas'ı kızdırırsanız, değdiği bütün insanları taşa çeviriyor. Ayrıca taşla ilgili bütün üretim duruyor ve uzun süre başka bir tanrıya tapınak yapamıyorsunuz. Hep söylemişimdir, şehir yönetmek sakat iş. Şimdi İstanbul Belediye'sini.... Neyse...

Tavsiyeler

Zeus'ta olduğu gibi Poseidon'da da şehri baştan itibaren planlayarak kurmalısınız. Bazen 10 bölüm boyunca aynı şehri geliştirerek ilerlediğiniz için, sonrasını düşünerek hareket etmezsiniz ileri bölümlerde çok zorlanırsınız. Oyunu öğrenmek için 20 bölümden oluşan Tutorial'ı oynamanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Ama yine de kısaca minik bir şehir kuralım size.

1- Bir yerleşim bölgesi seçin ve artı şeklinde yol açın. Yolun kenarlarına 4 veya 5'erli sıralar halinde evlerinizi kurun. Hemen su ve bakım binalarını kurun ve Roadstop'lar koyarak bu binalardan çıkanların gereksiz uzaklıklara gitmesini engelleyin.

2- Yiyecek üretimine başlayın ve ilk çiftliklerinizi kurun. Yerleşim yerine çok uzak olmayan bir yere Granary ve malzeme deposu kurun. Bu sırada yün üretimine girişin (Fleece)

3- Hemen ilk yerleşim yerinize bir market açın ve Food, Fleece Vendorları yapın. Bunlar evlere ulaşınca evler gelişecek ve daha fazla insanın oturmasına imkan verecekler.

4- Bu noktadan sonra daha fazla gelişmek için bilime yönelmelisiniz. Üniversitenizi yapın ve yerleşim bölgesine yakın yerlere bilimle ilgili istediğiniz binaları dikin. Bu sırada hastalık riskine karşı ilk hastanenizi yapın, ama yerleşim yerinden biraz uzakta olsun, çünkü o zamanların basit tıp teknikleri şehrin estetiği için hoş olmayan görüntülere sebep olabiliyor.

5- Roadstop'ları doğru yerlerde kullanmaya çok dikkat edin. Belli bir hedefi olan insanlar Roadstop'lara takılmaz (depoya yiyecek taşıyanlar mesela) ama etrafı dolaşan bilim adamı, sucu gibi tipler Roadstop'lardan geri dönecektir. Dikkatli olmazsanız bazı evlere su ve yiyecek gitmediğinden güdük kalabilirler.

6- Herşeyi doğru yaptıysanız, şehrinizin ilk semtini kurdunuz demektir. Hayırlı olsun. Planlı bir şekilde kentinizi geliştirir ve şehrinizi içinden çıkılamaz bir blok halinde değil de böyle güzel semtler halinde kurarsanız, ilerleyen bölümlerde monitöre kafa atmazsınız.

Zeus, Poseidon ve bir Laz birgün...

Poseidos, Zeus'un o hoş stratejik keyfini bozmadan, en azından görsel olarak birçok yenilik



sunmayı başarıyor. Tanrıların ve heroların salak salak isteklerini yerine getirmek için tutuşurken veya şehrin bir ucundaki sorunun sebebini bulup çözdüğünüzde minik sevinç naraları atmanız işten bile değil. Bu da demek oluyor ki, Poseidon iyi bir oyun. Bütün isteklerini yerine getirdiğiniz hero'nun şehrinize bir türlü gelmemesi gibi uyuz eden bug'ları da var. Ama oyunun genel şirinliği ve o şirinliğin altındaki derin stratejik başarısı bu hatalarını fazlasıyla örtüyor. Zeus'u sevdiyseniz, oynamamanız düşünülemez bile.

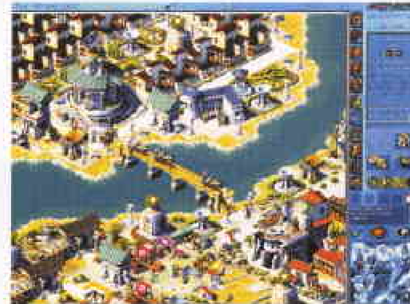
Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

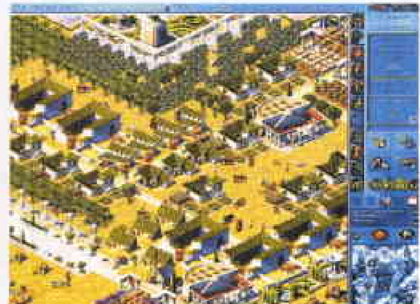
INFO-BOX STRATEJİ

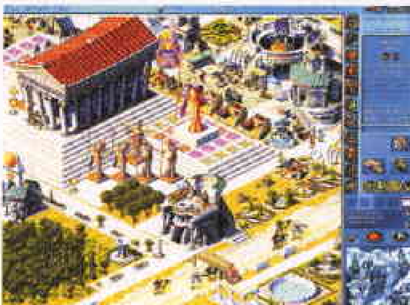
Bilgi İçin • www.impressiongames.com
Yapım • Impression Games
Dağıtım • Sierra

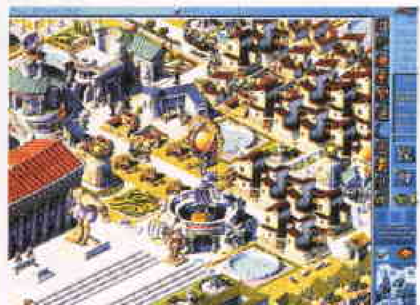
Minimum Sistem • Pentium 166, 32 MB RAM, 4X CD-Rom, 2MB Ekran Kartı, 550 MB HD Alanı, Direct X 8.0

Multiplay • Yok









Dragon Riders
Chronicles of Pern

Sık sık okur mektubu gelir bize, "Nasıl oyun yapabiliriz?" diye...

Hatta bazen mektup yazmakla da kalmaz okurlarımız, sağolsunlar kopup gelirler "Baba bana oyun yapmayı öğretin n'oolur???" diye, sanki bizim adlarımız sıradan Sid Meier, John Romero, Peter Molyneux imiş gibi. Ve sanki biz burada oyun yapımı üzerine üniversite kurmuşuz gibi. Tabii çoğu zaman bizimle beraber birkaç oyun demosunu izleyip bu işin öyle pek "armut piş, ağzıma düş" bir olay olmadığını iyice anlar, moral bozukluğu içinde geri dönerler. Keşke bu işler kolay olsa, keşke insanların hayalleri ellerinde patlamasa, ne iyi olur değil mi? Ama hayatın kolay olduğunu kim söyledi ki size be güzellerim? İçecek ya da kot pantolon reklamlarında duyduğunuz sloganlara mı inanıyorsunuz? Üstelik bu gezegendeki 6 milyar insandan yaklaşık 4 milyarı açlıktan ölmemek için son güçlerini harcarken?

Uygulamalı Oyun Bilgisi: Disclaimer

Ama merak etmeyin, sizi hepten boşlayacak değiliz. Netekim, netekim, Madd abiniz size çok şahane bir güzellik yapıyor ve işte burada bir defaya mahsus oyun yapmanın inceliklerini anlatıyor! İşte okuyucuya hizmet böyle olur! Burada okuyacaklarınızı aynen uygulayıp uygulamamak tabii ki size kalmıştır. Ancak ben uzun zaman önce motoru yakmış, civataları sıyırmış, tahtaları eksiltmiş, hatta keçilere bile sahip çıkamamış bir adam olarak sonuçlardan sorumluluk kabul etmiyorum, onu baştan söyleyeyim! Yani yarın öbür gün ağlayarak kapıma dayanan ya da tazminat davası açanınız olursa çok ağır konuşurum, toplum içinde rezil ederim, ona göre! Bu kadar geyik yeter, şimdi gelelim nasıl oyun yapacağınıza, okuyun!

Dizel Grafik Motoru Ekonomik Olur...

Tabii ki bir oyun yapabilmek için öncelikle bir grafik motoruna ihtiyacınız olacaktır. Ne de olsa teknoloji oldukça ilerledi ve artık insanlar sırf yazıdan oluşan oyunlarla pek ilgilenmiyorlar. Haliyle sizin de ekranda çeşitli şekilleri az çok anlamlı bir biçimde gösterebilecek bir yazılıma ihtiyacınız olacaktır. Burada yapabileceğiniz en iyi iş Quake 3 ya da Unreal 2 motorunu satın almanızdır, yaklaşık 500.000 USD civarında kelepir grafik motorları bulabilirsiniz. Parayı da nasıl bulacağınızı bana sormayacağınızı umuyorum, abartmayın artık! Ama ille de kendiniz motor yapmak istiyorsanız bilgisayar programlamaktan anlayan birini bulun. Fakat asla unutmayın ki oyununuz kesinlikle 3D olmalıdır. Mesela buradaki Dragonriders adlı oyuna bakıyoruz, ve ne görüyoruz? Oyun 3D grafiklere sahip, demek ki bu iyi bir oyun. Hangi pazarlama uzmanına sorarsanız sorun böyle diyecektir, çünkü anketlerden istatistiksel olarak bu sonuç çıkar. Tabii bu haklı oldukları anlamına gelmiyor, ama bir oyun şirketinde -ya da herhangi bir şirkette- pazarlamacıları aşmaya çalışmak bir düzine Black Dragon ile göğüs göğüse çarpışmaktan birazcık daha zordur. Bu arada Dragonlara dalarken silah olarak sadece kazma sapı kullanabilece-

→







DRAGONRIDERS: CHRONICLES OF PERN	15

Grafik • Grafiği boş verin de, kafanızdaki bir soruya da burada cevap vereyim isterseniz? Bu kadar kötü bir oyun neden iki sayfa anlatıldı, merak ediyorsunuz değil mi?

Atmosfer • Sebebi çok basit aslında, öncelikle bir derginin planı çok önceden yapılır ve zırt pırt değiştirilemez. Hele de kapak matbaaya gönderilmişse o iş hiç olmaz.

Ses • Ayrıca bir ülkede kopyacılık yüzünden yazılım sektörü gelişmemişse ve oyun filan ithal edilmiyorsa, o zaman işleyecek malzeme bulmak morgda canlı bulmaktan zordur.

Oynanabilirlik • İşte bu sebeplerden dolayı, iyi olacağını umduğunuz bir oyunun bu denli rezil çıktığını görünce onu eleyemez, aksine oturup iki sayfalık lanet kusarsınız. Eh, kısmette olan kaşığa çıkar demişler.





ğınızı belirtmiş miydim?

Seslendirme İçin Akrabaları Seçin...

Oyununuzun grafik açıdan kabul edilebilir olması çoğu zaman yeterlidir. Mesela Dragonriders ilk bakışta göze pek fena gelmeyen grafikleri sayesinde dergi sayfalarında pek fena durmayan resimler verebiliyor. Bu da konudan habersiz insanların paralarını alabilmenin en kolay yollarından biridir. Tabii oyunu çalıştırınca grafiklerin ve özellikle de karakter animasyonlarının aslında rahatsız edici derecede sentetik olduğunu hemen herkes farkedecektir, ama siz oyunu satmışsınız bir defa, size ne, değil mi? Neyse, oyunun başında bir açılış demosu kullanmak isteyebilirsiniz, sonuçta siz de insansınız, canınız çekebilir. Ama eğer oturup adam gibi bir film render edemeyecek kadar tembelseniz, o zaman birkaç durağan çizgi roman karesini sırayla ekrana getirmek te çok başvurulan bir numaradır, aklınızda bulunsun. Üç kareden oluşan açılış demosunda bir düzine kitaptan oluşan bir serinin tüm arka plan *konusunu üstün körü anlatarak insanları oyuna hazırlamak* için yapabileceğiniz en pis numara nedir peki? Ya, bunu bilmeden oyun yapamazsınız işte, ne haber? Ama ben bu sırrı sizden saklayacak değilim. İşin püf noktası nefes almadan uzun süre konuşabilen birini, tercihan bir kadın akrabanızı giriş filmini seslendirmesi için ikna etmekte yatar. Kadın olması kesintisiz konuşma potansiyeli, akraba olması ise masrafları kısmak açısından çok önemlidir. Ayrıca kadının sesi ne denli sinir bozucu ise, o denli başarılı olmuşsunuz demektir, unutmayın. Aynı formülü sadece açılış filminde değil, tüm oyun boyunca başarıyla uygulayabilirseniz, o zaman "Yılın Genç Oyun Dahisi Ödülü" için aday gösterilmeniz işten bile değildir.

Konuyu Boşverin Gitsin...

Oyununuz için tüm ülkede çok sevilen ve satılan bir kitap dizisini seçmiş olmanız, ne kitapları, ne de senaryoyu ciddiye almanızı gerektirmez. Sizin *istediğiniz insanların bildiği ama mümkün* olduğunca ucuza gelecek bir isim bulmak değil mi? Herhalde kalkıp o kitapları okuyacak, üstüne bir de onlara uygun ilgi çekici ve heyecan verici bir senaryo yazmakla uğraşacak kadar keriz olamazsınız! Mesela Dragonriders bu formüle sonuna kadar sadık kalan bir yapım, bu yüzden de örnek gösterilmeyi hak ediyor. Hesapta gizemli bir dünyada, tüm yaşamı yok etme potansiyeline sahip bir tehlikeye karşı sadık ejderhası ile çarpışan seçilmiş bir insan, onurlu bir şövalyesiniz. Olaylar sizi pek çok ek sorunla karşı karşıya bırakıyor, her sorunla kahramanca boğuşmanız gerekiyor. Ama gelin görün ki oyun boyunca çözmeniz gereken sorunlar yan odadaki kazmasını bulamayacak denli budala bir madenciye hizmetkarlık etmekten öteye geçmiyor. Tüm oyun boyunca ejderha yağlamak, kazma bulmak, çay demlemek, tuvaletleri temizlemek gibi embesil bir "Quest" listesiyle boğuşuyor, bu arada kitapları asla okumamış olduğunuz için olup bitenlerden de hiçbir halt anlamıyorsunuz. Hoş okumuş olsaydınız bile anlamazdınız, çünkü isimler dışında hiçbir bağlantı yok denebilir. Oyunda ejderha ile göklere yükselmeyi sabırla bekliyorsunuz, çünkü sonunda buna değeceğini düşünüyorsunuz. Ama oyun bittiğinde tüm ejderha sürme olayının önceden hazırlanmış bir ara sahneden öteye geçmediği gerçeğini anlamanız, o sıkıntıyla felç geçirmiş olduğunuzu ve artık hayatınıza sadece bir bitki olarak devam edebileceğinizi farketmenizle yaklaşık olarak aynı zamana denk gelecektir, aklınızda bulunsun.

Oynanabilirlik Çok Önemlidir!

Bu bir yalan. Şunu bir düşünün, insanlar oyun oynamayı gerçekten sevse hiç hile yaparlar mıydı? Sonuçta bu zevk için yapılan, en azından öyle olduğu var sayılan bir aktivite, değil mi? Kimse kimseyi bir oyunu bitirmeye zorlamıyor, ya da bunun için aşağılamıyor. O yüzden oyunu mümkün olduğunca sıkıcı ve boğucu yapmanız çok önemlidir, nasılsa insanlar hileleri kullanıp oyunu paldır küldür geçeceklerdir. Mesela Dragonriders yapımcıları gibi baştan savma bir arabirim, anlamı olmayan konuşma seçenekleri, bir tuşa basılarak geçilemeyen ve bu yüzden kusturana kadar tekrarlanan ara geçişler, maksat iş olsun diye yapılan savaşlar tasarlayarak zamandan ve paradan tasarruf edebilirsiniz. Nasılsa o kitapları yazan kişi asla oyunu oynamayacak, o güzel eserinin nasıl rezil edildiğini bilmeyecektir. Tabii bunun için gerekli önlemleri almak size kalıyor, kafanızı kullanın. İnsanlara oyundan seçme sahneler gösterin, beğenirlerse övünün, beğenmezlerse bunun henüz bir taslak olduğunu iddia edin. Hey, herkes para kazanmak zorunda, hem bu iş dolandırıcılık suçu kapsamına da girmiyor.





Gerçek Oyunculardan Uzak Durun...

Bu çok önemlidir, oyununuzu satmak istediğiniz hedef kitleniz bilgisayar oyunlarından kesinlikle anlamayan, güzel grafiklere kanan ve akşam bilgisayarını açıp yüksek tempolu olmayan bir Adventure ile biraz kafa dağıtmak isteyen insanlar olmalıdır. Bu da başta benim gibi oyun dergisi editörleri olmak üzere, gerçek anlamda oyun oynamayı seven, oyunları oynarken hazmeden, şerefli bir yenilgiyi gülümsemeyle karşılayabilen insanlardan köşe bucak kaçmanız gerektiği anlamına gelir. Çünkü oyunlar bizim gibiler için çok "ciddi" şeylerdir ve CD-ROM üzerine basıp "oyun" niyetine piyasaya sürdüğünüz "pislik" elimize geçerse kariyeriniz için hayırlı olmaz. Tıpkı burada Dragonriders adlı bu anlamsız, saçma, boğucu, can sıkıcı, nefret uyandırıcı pisliğe yaptığım gibi, sizin oyununuza da olabilecek en kötü eleştiriyi yazarız. Oyununuzu öyle bir gömeriz ki, hortlasa bile o mezardan asla çıkamaz. Az ya da çok, verdiğiniz emekler de umrumda bile olmaz, çünkü kapitalizmin kuralı budur. Paramı istiyorsanız bana iyi bir ürün vermek zorundasınız. Bilmem anlatabildim mi?

Mad Dog | mad@dog.com.tr

INFO-BOX ADVENTURE

Bilgi İçin • www.ubisoft.com
Yapım • Ubi Soft
Dağıtım • Ubi Soft

Minimum Sistem • P2/300, 64 RAM, 4 MB grafik kartı

Multiplay • Yok

outlive

Bir oyunu nereye kadar kopyalayabilirsiniz?

Hiç Starcraft oynadınız mı? Öyle ya, her ne kadar tam anlamıyla bir klasik olan bu oyunu oynamamış ya da adını bile duymamış olabilirsiniz. Belki RTS türünden hoşlanmıyorsunuz, belki o sıralar derin bir komadaydınız, ya da belki de bilgisayar oyunlarını tümden zaman kaybı olarak görüyorsunuz. Eğer bu son şık doğruysa lütfen şu anda yanlış dergiyi okumakta olduğunuzu belirtmeme izin verin. Aradığınız her neyse bu sayfalarda değil, büyük ihtimalle o köşedeki hafta sonu eklerinin altında kalmıştır. Lütfen dergiyi incitmeden yere bırakın ve hayattaki başarılarınızın devamına dair dileğimizi kabul edin. Teşekkürler.

Evet, belki Starcraft adını duymamış olabilirsiniz, ama mutlaka RTS türünde bir oyuna denk gelmişsinizdir. Bu hemen herkesin başına bir kere gelir. Kimi böyle bir rastlantıdan sonra bu tür oyunların müptelası olur, kimi de toptan nefret eder ve bir daha oynamaya tövbe eder. Aslında bu biraz da kişinin karşısına çıkan oyunun kendisine bağlı bir unsurdur. Öyle adamlar biliyorum ki sırf Multiplayer olayından Starcraft oynamaya başlamış, ancak Blizzard'ın bu oyundaki başarısından etkilenip Single Player görevlerini de tek tek oynamışlardır. Hatta sırf Internet kafelerde geyiğine takılırken böyle karizmatik bir oyuna denk gelip kendini bilgisayar oyunlarının dipsiz okyanusunda bulanlar da az değildir. Haliyle bu kadar başarılı bir oyun kendi türünde büyük değişimlere imza atabilmekte, hatta bazen işi abartıp yeni "melez" türlerin doğmasına bile sebep olabilmektedir. Ve yine doğaldır ki böylesine ilgi çeken, yani yapımcılarına para kazandıran oyunların rakip firmalarca taklit edilmesi kaçınılmazdır.



Kehanet mi, Yoksa Sağduyu mu?

Starcraft'ın kazandığı başarı zaman içinde o kadar büyüdü, öyle iştah açıcı bir hale geldi ki, tıpkı Doom vakasında olduğu gibi pek çok firma birdenbire bu türe büyük bir ilgi duyar oldu. Bunlardan bazılarının amacı bir klon yaratıp biraz para kazanmaktı, bazıları ise "daha iyi bir Starcraft" yapmaya çalışıp durdu. Doğrusu henüz hiçbirinin başarılı olduğu söylenemez, ancak yine de karşımıza Starcraft taklitleri çıkmaya devam ediyor. Bunlardan biri de Outlive. Bu aslında kelimenin tam anlamıyla Starcraft furyasından bir pay almak amacıyla yapılmış bir oyun, ancak ne var ki pek çoğunun aksine tam anlamıyla bir kayıp sayılmaz. Her ne kadar onunla kıyaslanamazsa da, bazı noktaları iyi düşünülmüş bir oyun ve biraz olsun ilgiyi hakediyor denebilir.

Oyunun konusu aslında çok orijinal değil, hatta Starcraft ile karşılaştırınca zorlama gibi bile gelebiliyor. İçinde bulunduğumuz yüzyılın başlarında tüm dünya gittikçe daha da artan terörizm olayları karşısında çaresiz kalmaya başlar. Buna bir de dünyadaki kirlenme ve kaynakların tükenmeye yüz tutması eklenince, dünya devletleri çaresiz bir araya gelip büyük bir komisyon kurarlar. Bu komisyon tüm yönetimi ele alır, bir yandan terörizm ile mücadele ederken, bir yandan da yeni kaynak bulabilmek için Güneş Sistemi'nin kolonize edilmesini planlamaya başlarlar. Ne var ki yeni kolonilerde insanların barınması pek mümkün olmayacaktır, çünkü seçilen bölgeler kaynakça zengin olsalar da yaşama kesinlikle uygun değildirler. Bunun üzerine genetik mühendisliği ve sibernetik konularında çalışan firmalardan soruna çözüm getirmeleri istenir. Bu ise çözdüğünden daha fazla soruna sebep olan bir rekabeti ve çatışmayı yaratır. Herhalde senaryoda gözünüze tanıdık gelen hususlar olmuştur, oyunun piyasaya birkaç ay evvel çıktığının altını çizmek isterim.



Motorize Birlikler...

Outlive tıpkı Starcraft gibi bitmap grafiklere sahip, aaancak bu oyunda grafik çözünürlüğü 1024x768'e kadar yükseltmek mümkün olabiliyor. Oyun haritalarına baktığınızda Starcraft ile benzeşen pek çok çevre tasarımı olduğunu görüyorsunuz ve tüm benzerlikler bununla da kalmıyor. Oyunda iki farklı taraf var, biri bildiğimiz insanlar, diğeri ise robotlar, bunların birimleri, teknolojileri, maliyetleri, grafikleri gibi detaylar Starcraft ırkları ile büyük benzerlikler gösteriyor. Ancak →

OUTLIVE **50**

Grafik • Outlive bitmap bazlı bir oyun, bu yüzden de grafikleri yeni nesil 3D RTS'lerle kıyaslanamaz. Ancak genel olarak çok da kötü sayılmazlar.

Atmosfer • Oyunun en zayıf tarafı doğru düzgün bir atmosferinin olmaması, yani kaptırıp görevden göreve akmıyor, bir zaman sonra bayılır gibi oluyorsunuz.

Ses • Gerek birimlerin seslendirilmesi, gerek müzikler cidden çok kötü. Outlive karizmatik olması gereken bir oyunun nasıl maymun edilebileceğini açıkça gösteriyor.

Oynanabilirlik • Oyunda süper strateji ustası olmanızı gerektiren bir taraf yok. Herhangi bir RTS oynadıysanız, bunun da altından rahatlıkla kalkabilirsiniz.



gerek genel grafik tasarım olsun, gerekse de işlev olsun bence hiçbiri Starcraft birimlerinin eline su dökemez. Oyunda yine Starcraft usulü bazı özel karakterlere yer verilerek hikayenin anlatılmasına katkıda bulunulmak istenmiş. Ancak hem senaryonun, hem de karakter tasarımının havada kalması yüzünden bunda pek başarılı olunamamış. Aslında genel olarak tüm oyundaki ırk ve birim tasarımı bir hayli zorlama olmuş diyebiliriz. Özellikle birimlerin seslendirmeleri kelimenin tam anlamıyla bir facia. Seslendirme olayını kimlere yaptırmışlar bilmiyorum, ama bunun için "amatör" kelimesini kullanmak, amatör ruhla çalışanlara karşı büyük terbiyesizlik olacaktır.

Vitamin, Mineral...

Outlive kaynak olarak demir ve uranyum kullanan bir oyun, ama iki farklı kaynak bulunması bunlardan farklı işlerde yararlandığınız anlamına gelmiyor. İkisi arasındaki tek fark uranyumun daha fazla para etmesi, ayrıca üzerine rafineri kurulmamış uranyum madenlerinin belli bir alana deli radyasyon saçmaları. Çoğu zaman madenin tükenmesi gibi bir olay söz konusu olmuyor, çünkü görev çok daha önce bitmiş oluyor. Ancak yine de daha fazla madene sahip olmanız üretim ve araştırma açısından gerekli bir detay. Çünkü yaptığınız her birimi arazide işler tutabilmek için bir miktarda "Maintenance", yani bakım masrafı yapmanız gerekiyor. Çok deli bir ordu üretebilirsiniz, ancak eğer geliriniz de orantılı olarak yüksek değilse kısa süre sonra cebiniz tamtakır, kuru bakır kalacaktır. Araştırma olayına gelince, gerçekten de çok fazla teknoloji olduğu söylenemez, üstelik düzenli bir teknoloji ağacının bulunmaması işleri zorlaştırıyor. Zaten oyuna konmuş bulunan otomatik araştırma unsuru sizi bununla uğraşmaktan da kurtarıyor. Outlive benzer RTS'lerden farklı olarak nispeten detaylı bir casusluk seçeneği içeriyor, teknoloji çalmak, harita açmak ya da sabotaj yapmak gibi farklı seçeneklere sahipsiniz. Ancak teknolojiyi sadece sizinle aynı türden olan bir rakibinizden çalabileceğinizi de söyleyeyim. Oyundaki diplomasi seçeneği ise oldukça basit ve olmasa da olurmuş.





Şuradan Buraya...

Outlive pek çok şeyi yapmakta çoğu zaman kötü bir taklit olmaktan öteye gidememesine rağmen, bazı şeyleri de nispeten oldukça iyi başarıyor. Birimler pek ilgi çekici değiller, ancak onlara savaş alanında nasıl davranacakları konusunda detaylı emirler verebiliyorsunuz. Mesela her birimin özel yeteneğini tek tek çalıştırmak yerine, ihtiyaç duyduklarında bunu otomatik olarak kullanmalarını emredebiliyorsunuz. Ayrıca birimlerin özellikle yol bulma konusundaki zekaları pek çok oyundakinden daha problemsiz çalışıyor. Bu arada gruplamalarda sayı ya da tür kısıtlaması da bulunmuyor. Ancak yine de farklı hızlara sahip birlikleri aynı gruba toplamak kötü sonuçlar veriyor, çünkü herkes kafasına göre davranıyor. Mesela destek için kullanacağınız zayıf ama süratli birimler ana darbeyi indirecek olanlardan önce ortama girip kendilerini öldürtüyorlar. Ama zaten bu pek çok oyunda rastlanan bir sorun.

Aslına bakarsanız, Outlive programlama açısından oldukça başarılı denebilecek bir oyun. Ne var ki eğer işler düşündüğüm gibiyse, oyunun senaryosunu yazmak dahil tüm işi programcılar yapmış. Bu yüzden oyun temel tasarım olarak oldukça başarılı görünürken, işleniş açısından küçük çaplı bir felaket ortaya çıkmış. Zaten genellikle programcıların diğer konulara da el atması halinde bu gibi durumlar rastlamak şaşırtıcı olmamaktadır. İşte bu yüzden Outlive bence kelimenin tam anlamıyla "yazık edilmiş" bir oyun. Bu oyuna









adam gibi bir senarist ve çizer de katılsaymış, işler çok daha farklı gelişebilirmiş. Fakat bu haliyle sadece her çıkan RTS'yi oynamayı adet edinmiş olanlarımız dışındakileri çabucak sıkacak bir "klon" olmaktan öteye gidemiyor.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

INFO-BOX **REAL TIME STRATEJİ**

Bilgi İçin • www.bitmap-brothers.co.uk
Yapım • Continuum Entertainment
Dağıtım • Take 2 Interactive Software

Minimum Sistem • P2/300, 64 RAM, 4 MB grafik kartı.

Multiplay • Var

Z SteelSoldiers

Kan yok revan yok, kaynak toplamaca yok. Ama patlayan bir sürü robot var

Bitmap Brothers ismini duyunca saygı duruşuna geçmek gelenektendir. Özellikle eski oyuncuların bir zamanlar başından kalkamadığı Xenon'u yapan işte bu gruptur. Amiga zamanından beri iyi oyunlara imzasını atan firmanın logosu bile tek başına bir kalite ifadesidir. Bitmap Brothers çok yüksek kaliteli grafiklere sahip oyunlar yapmaz. Fakat oyunlar her zaman kolayca oynanabilir, öğrenmesi çok kolaydır ve kolay kolay bırakılamaz.

Z piyasaya çıktığında kendisinden çok daha üstün olan Command & Conquer ve Warcraft ile pek yarışamamıştı. Çoğumuz askerlerimizi alıp Kane avına çıkmayı ya da orc avlamayı tercih etmiştik. Çünkü bir grup teneke yığınını diğer bir gruba karşı sürüp onların patlamalarını izlemek ve aradaki demolara katlanmak benim için çok sıkıcıydı. Açıkçası ilk oyun beni hiç cezbetmemişti. Buna karşın belli bir çizginin de üzerinden olduğundan tüm dünyada ortalama bir satış yakalamıştı. Sağ olsun sevgili Sinancığım benim ilk oyunu ne kadar çok sevdiğimi anlamış olmalı ki bu oyunu da bana veriverdi.

Oyunda öyle çok derin bir konu aramayın. Yalnızca robotların hüküm sürdüğü bir gezegende üç tür robot vardır. Bunların arasında bir barış yapılmıştır. Fakat sükunet fazla sürmez ve bir taraf diğerinin uçağını düşürüverir. Böylelikle savaş yeniden başlar. Siz görevleri geçtikçe ara demolarla konu da ilerliyor. Eğer İngilizce biliyorsanız bu demoları izlemenizi tavsiye ederim çünkü bazen güzel espriler çıkabiliyor. Ayrıca bu şekilde oyunun akışı da sizin için bir mana kazanacaktır.

Şimdi yiğidi öldüreceğiz ama önce bir hakkını verelim.

Yiğidin Hakları

Z Steel Soldiers RTS türüne bir yenilik getiriyor. Bu da RISK oyununda da bulunan "bölgeyi tut kaynakları otomatikman senin olsun" anlayışı. Oyunda haritanın tümü çeşitli büyüklüklerdeki dikdörtgenlere bölünmüş durumda. Her dikdörtgenin ise bir "capture" noktası var. Burayı ele geçiren birlikler otomatik olarak tüm bölgenin hakimi oluyor ve o bölgeden size bir gelir akmaya başlıyor. Yani siz yeni birimler üretip hızla tükenen kaynakları toplayacak adamlarınızla uğraşmıyorsunuz. Hatta bu kaynakların toplandığını görmüyorsunuz bile. Böylelikle savaşa ve stratejiye daha çok konsantre olabiliyorsunuz.



«Sniperlarınız düşman araçlarındaki sürücüleri vurduklarında piyadeleriniz araçlara atlayıp onları kullanabiliyorlar.»



Oyun bu tip bir denge üzerine kurulunca tabi ki her bölgenin sağladığı kaynakta aynı olmuyor ve sizde buna göre bir strateji geliştirmek zorunda kalıyorsunuz.

➔

Z: STEEL SOLDIERS	63

Grafik • Her ne kadar 3D olsalar da çok etkileyici değiller. Ama suyun su, tepenin de tepe olduğunu anlıyorsunuz.

Atmosfer • Oyun için yaratılan dünya çok "canlı" görünmüyor. Görevler ise genelde yazılı olarak anlatılıyor. Aradaki demolar da olmasa neden savaştığımızı pek anlamayacağız.

Ses • Maalesef olmamış. Buraya yazacak fazla bir şey yok. Gayet vasat demek yeterli.

Oynanabilirlik • Haritalar ustaca hazırlanmış. Sizi uğraştırıyor. Fakat oyunu ağırlaştırıcı birkaç özellik de göz ardı edilemez. Kaynak kullanımını kaldırıp savaşa ağırlık verelim derken en önemli özellikleri atlayarak gene bizi ayrıntılarla uğraşmak zorunda bırakmışlar.





Oyunda her bölgenin kendine göre zayıflıkları ve güçlü yanları var. Genelde hepsi işgale açık ve elde tutması zor fakat kilit noktalara yığılarak ve yer şekillerinin de avantajını kullanarak savunmanızı düzenleyebilirsiniz.

Yapay zeka iyi ayarlanmış ve sizi zorlayabiliyor. Ayrıca alanlar geniş olduğundan hepsinin capture noktalarını koruyacak yeterli yığınağı yapamayabiliyorsunuz ve bu da size çok asker kaybına mal olabiliyor.

Tundralardan karlı bölgelere ve denizlere kadar bir çok yerde savaşıyorsunuz. Tüm bu bölgelerin efektleri çok iyi ayarlanmış. Ayrıca çatışmalardan sonra yeryüzü şekilleri de etkileniyor.

Oyundaki köprüler uçurulabiliyor ve yeniden kurulabiliyor. Ayrıca istediğiniz yerlere köprüde kurabiliyorsunuz. Sakın unutmayın köprüler uçurulurken üstündeki birliklerde yok olabiliyor.

Hemen hemen her RTS de olduğu gibi Z Steel Soldiers' ta da ilk başlarda güçsüz birlikleri üretebiliyorken oyun ilerledikçe zırhlı araçlardan helikopterlere kadar bir çok birime sahip oluyorsunuz. Hatta tepelerin arkasını vuran havanlara, düşman binalarının içine sokarak onları ele geçirebileceğiniz teknisyenlere, binalara virüs sokarak bir süre etkisiz kılabilen ajanlara veya mayın döşeyip kaldırabilen mayıncılara kadar uzanan değişik birimlerde yapabiliyorsunuz. Birimler dışında en ilginç silahımız ise bir bina. Environmental Control Center adlı bu bina sayesinde rakibimizin kafasına yıldırımlar düşürebiliyor veya meteor yağdırabiliyoruz.

Birimlerinize özel emirler vermek isterseniz üzerlerine gelip mouse'un sağ tuşu ile bir menü açmalısınız. Bu menü açma olayı binalarda üretimi ayarlamak için de geçerli.Böylelikle biriminize bir bölgeyi savunmasından her gördüğü düşmana saldırmasına kadar değişen emirler verebilirsiniz. Bunun dışında zaten tamirat birlikleriniz otomatikman hasarlı robotları ve binaları tamir ederler.

Birimleri üretirken belli bir sayı verebilmenizin yanında Replay seçeneği ile devamlı olarak aynı birimin üretilmesini sağlayabilirsiniz. Bir Rally Point yani toplanma noktası ayarlayarak üretilen birimlerin belli bir noktada toplanması emrini de kullanabilirsiniz. Böylece birliklerinizi tek tek idare etmekten kurtulursunuz.

Birimleriniz çarpışmanın gidişatına ve yaptıkları hareketlere göre sizinle iletişime geçiyorlar. Hatta durumları çok ümitsizse düşmanın üzerine koşup orada patlıyorlar.

Yiğidin idam sebepleri

Zaten çatışmaya girdiğinizde çok sayıda birlik kaybetmeyi de göze almalısınız çünkü yapay zeka bazen tekleyebiliyor ve piyadeleriniz sniperlar tarafından uzaktan vurulurken ya da diplerindeki arkadaşları saldırıya uğramışken kaçmak ya da yardım etmek yerine aptal aptal bakabiliyorlar. Fakat buna karşın sniperlarınız düşman araçlarındaki sürücüleri vurduklarında bu kez de araçlara atlayıp onları kullanabiliyorlar. Yani yapay zeka pek bir çelişki yaşamakta :)

Ayrıca bu kadar çok birimi gruplayıp onlara bir kısa yol atayarak seçebilmek imkanımızda yok. İllaki hepsini mouse ile tarayarak seçmeliyiz. Bu çok sayıda birimin katıldığı savaşlarda karambol olmasını kaçınılmaz kılıyor. Her savaştan sonra birliklerinizi birbirinden ayıklıyorsunuz. Bu da hızlı olmanızı engelliyor.



Birimlerinize emir vermek için açtığınız menü çok kullanışlı değil. Ayrıca birimleri helikopterden indirmek gibi işler için bile bu menüyü kullanmak oyunu daha da hantallaştırıyor.

Bunlar dışında birlikleriniz için hazır diziliş modelleri yok. Sağlam bir savunma yapıp birliklerinizin aynı anda ateş açmasını istiyorsanız onları tek tek dizmekten başka bir seçeneğiniz maalesef bulunmamakta.

Yiğidin yoğurt yiyişi

Tek kişilik görevler dışında oyunun multiplayer bölümü de var. Belli hedefleri ya da haritadaki her şeyi yok etmekten suikast görevlerine kadar bir çok değişik şekillerde birbirinizle kapışabilirsiniz. Hatta oyunda bir skirmish mod bile var.

Z: Steel Soldiers müthiş bir oyun değil. Sizi herhangi bir özelliğiyle devamlı olarak oynamaya itecek bir oyun hiç değil. Fakat değişiklik arıyorsanız büyük bölgeler ele geçirmek yerine dikdörtgenler ele geçirmeyi deneyebilirsiniz. İnanınki oyunun başından sonuna kadar o bölgeden bu bölgeye koşuşturup duracaksınız ve bir ordunun birlikleri arasındaki koordinasyonun ne kadar önemli olduğunu ve aldıkları pozisyonun tüm cepheyi nasıl etkilediğini daha iyi anlayacaksınız.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

INFO-BOX **REAL TIME STRATEJİ**

Bilgi İçin • www.bitmap-brothers.co.uk
Yapım • The Bitmap Brothers
Dağıtım • EON Digital Ent.

Minimum Sistem • Sistem:P II 266, 64 MB RAM

Multiplay • Internet, LAN



suddenstrikeforever

Neyin sonuna Forever koyulsa işin suyu çıkıyor!

Alın işte! Beğendiniz mi yaptığınızı?! Tatil, tatil dediniz. Nazar değdirdiniz. Hasta hasta yatıyorum evde. Gözünüz kaldı di mi? Noolmuş yani 10'ar günlük iki parti halinde (toplam 20 gün ediyor sanırım) Bodrum'a gittiysem. Sonra Marmaris'e, Didim'e ve başka yerlere de gittiysem. Sonra Bursa'da, Silivri'de ufak tatilcikler yaptıysam. Siz de gitseydiniz! Ben size gitmeyin mi dedim? Şimdi ben böyle evde gribin pençesinde yatınca çok mu güzel oluyor? Halbuki dışarıda kızlar, cadde, Taksim beni bekler. Bende evde ilaç alıp duruyorum! Bir daha gidicem işte. Canıma değsin! Hapşuuuuuuuu!

Hastalıktan gözümü açamıyorum. Deadline'ın tam üstünde duruyorum. Bir taraftan Can'ın (Sabonis) öldürücü sorularına hedef olmuş durumdayım. Diğer taraftan Sinan'ın ninniye benzer sesi beni deadline'ın diğer tarafına çağırıyor. Böyle zamanlarda omuzumdaki meleklerden birinin inip hastalığımı golf topuna çevirip göle kaçırmasını, Can'ı deadline'ın çok ötesine fırlatmasını, Sinan'ı o deadline ile bağlamasını ve beni de rahat bir yatağa yerleştirmesini istiyorum. Fakat acaba bunları yapacak olan varlık bir iyilik meleği mi olacak yoksa şeytan mı bu da merak konusu. Bu kadar derdin arasında bir de bu bıdır bıdır askerciklerle kuzey kalesi oynamak oldukça zor oluyor. Sonunda Sudden Strike'da "Daha"landı.

Forever

Hatırlarsanız aylar önce Sudden Strike adlı Rus - Alman ortak yapımı bir strateji oyunundan bahsetmiştim. Oyun İkinci Dünya Savaşı konulu bir real-time stratejiydi. Değerlendirmeye alındığında tam anlamıyla sürpriz at gibi olduğu anlaşılan oyuna, şimdiye kadar yapılmış en iyi İkinci Dünya Savaşı stratejisi ünvanını uygun gördüm. Açıkçası o zamanlar yüzümü kara çıkarmamış, gerçekten de beklenenin üstünde sürpriz bir performans göstermişti. Hatta askerden gelen Sinan'ın bu oyunun başından kalkmaz tavırları da bu tespitimi doğrulamıştı. Oyunun üzerinden yaklaşık bir sene geçti ve orijinal genişleme paketi yayınlandı. Orijinal diyorum çünkü paketin her tarafında ve yabancı kaynaklarda paketin orijinal olduğu bas bas bağırılıyor. Orijinal olmayan genişleme paketleri konusunda hiçbir duyum almadım ama hale bakılırsa sanırım var.



Paket normal bir genişleme paketinden farksız. Öncelikle paketin ilk şartı eklenen yeni bölümler. Toplam dört ırkta üçer bölümden oluşan 12 senaryoya bağlı bölüm, 7 tek görev var. Senaryoda Amerika için batı Avrupa'nın ormanları, Almanya için Rusya'nın karlı platoları, Ruslar için Doğu Avrupa ve oyuna yeni katılan İngilizler içinse Kuzey Afrika çölleri var. Açıkçası bölümler ne kadar büyük olursa olsun, Sudden Strike için her ırka 3'er bölüm oldukça az geliyor. Her ırka 12'şer bölüm belki daha yeterli olabilirdi. Bunların dışında 7 adet tek kişi oynanabilecek görev ve 20 kadar multiplayer görevi var. Yine de bunların hiç biri senaryodaki eksikliği kapayabilecek gibi değil.

Kaplamalar

Görevlerle birlikte yeni yeryüzü kaplamaları ve grafik birimleri de geliyor. Örneğin İngiltere'nin uğraştığı çöl toprakları oyunun her zamanki motoruna uygun çizilmiş ve yine oldukça iyi gözüküyor. Açıkçası oyunun oynanabilirliği açısından da çöl kaplamaları iyiye yönelik bir hareket olmuş. Çünkü diğer orman kaplamalarında saklanmış askerleri seçebilmek oldukça zordu. Fakat bu şekilde düşman askerleri biraz daha net gözüküyorlar.

İstediğiniz savaşları kendiniz yaratabilin diye oyuna Harita ve Senaryo Editörü adında bir program eklemişler. Windows tabanlı bu programı oldukça az oranda anlamanız muhtemeldir. Zannediyorum firma senaryoları kendi yaptığı programı koymuş. Çünkü arabirim oldukça karışık ve oldukça ayrıntı içeriyor. En ufak görevi bile tasarlamanız saatlerinizi alabilir. Sonuçta birbirine denk ordular yaratmak herhangi bir strateji oyunundan çok daha zor. Fakat burada dikkatimi çeken iyi bir nokta haritaya yerleştirdiğiniz herhangi bir askerin yapay zekasını da belirtebilmeniz oldu. Diğer Harita editörlere örnek olması dileklerimle.

> «Fakat belli ki uzunluk ve zorluk seviyelerini ayarlamada **sorunlar** yaşanmış. Çünkü Sudden Strike'ın tarzına bu kadar uzun görevler gitmiyor. Bir noktadan sonra oyun **bayıcı** bir hal alıyor.»

Oynanıştaki birkaç ufak yenilik oyunun biraz daha iyi gözükmesini sağlamış. Fakat benim görüşüm oyunun genişleme paketinden sonra çekilmez bir hal aldığı yönünde. Tamam grafikler, görevler herşey çok güzel de sık ormanlarda saklanmış bir orduyu görene kadar geçen vakitte sizin ordunuzun da yarısı talan edilmiş oluyor. Oyun aslında tarz olarak çok iyi. Çünkü bina yapıp asker üretmek denilen şeyi ortadan kaldıran bır RTS, Sudden Strike. Fakat ortadaki karışıklığı iyi toparlayamaması oyuna eksi puan getiriyor. Ge- ➔

SUDDEN STRIKE FOREVER 68

Grafik • Aynı grafik motoru devam ediyor. Yeni mekan ve araçlar da oldukça iyi çizilmiş. Keşke bu oyunun maket seti olsa.

Atmosfer • Ortam olarak belki hala en iyi İkinci Dünya Savaşı. Öğeler çok yerleşik. Ama atmosfer her zaman oyuna bağlayamıyor.

Ses • Önceki oyundan bir farkı yok. Fakat zaten Sudden Strike'ın atmosfer yaratmada bir sorunu yoktu.

Oynanabilirlik • Belki de oyunun tek eksiği. Kendini tekrarlaması biraz sıkıntı yaramış. Zor görevler ve karmaşa da için cabası.



Bir çöl haritasının tepeden görünüşü



Aynı çöl haritasının ordu konuşlanmış hali



Beraber gezelim arkadaşlar

nişleme paketinde bu sorunun abartı boyutlara gelmesinin sebebi ise yeni eklenen 30'dan fazla ünite. Oyun zaten eski üniteleri bile kontrol etmekte zorlanırken yeni gelenlerle birlikte akıl karıştırıcı bir bulmacadan farksız hale geliyor. Yeni üniteler yine savaşta gerçekten bulunmuş, orijinaline uygun çizilmiş araç ve askerlerden oluşuyor. Zaten izometrik grafikler söz konusu olunca Sudden Strike'ın eline su dökebilecek bir oyun daha tanımadığımı rahatlıkla söyleyebilirim.

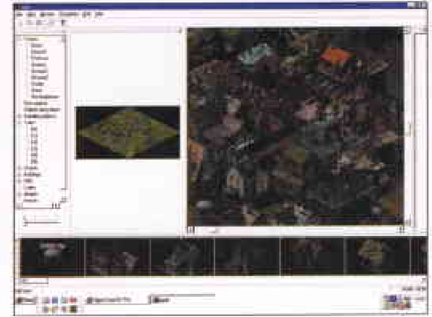
Yeni Üniteler

Her ırka özel birkaç ünite eklenmiş. Bunlardan en etkilileri Alman 88 uçaksavar silahları, İngiliz Matilda tankları, Amerikan Hellcat-18 tank yokediciler ve Rusların BR-5 mortarları. Bununla birlikte tüm ünitelere kazandırılan bazı yenilikler oyunu biraz daha rahatlatmaya çalışmış. Bunların arasında generallerin dürbün kullanabilmesi, sağlık elemanlarının tüm savaş alanında çalışabilmesi ve özellikle ağır zırhlı bazı araçlara büyük kolaylık sağlayan araçlara geri vites eklenmesi sayılabilir. Dürbün özelliği uzaktaki düşmanın yerini belirlemeye yarıyor gibi gözüküyor. Fakat açıkçası ben etkili bir yararını göremedim. En iyi değişiklikler-den biri bölük komutanlarının yakınındaki ünitelerin morallerini arttırarak daha iyi savaşabilmelerini sağlaması.Oyun motorunda bir değişiklik yapılmadığı için hala askerlerin experience(tecrübe) sistemi devam ediyor. Yani savaşan asker ne kadar uzun süre hayatta kalırsa o kadar iyi bir asker oluyor. Bölük komutanlarının konuşmalarıyla verdiği moralde bu kısma etki ediyor. Geçici de olsa acıklı bir savaş konuşmasının yerini hiçbir şey tutamaz.

Genişleme paketine eksi not kazandıran bir nokta da yeni gelen senaryoların bol olmamasından dolayı ortaya çıkıyor. Az senaryo beraberinde uzun ve zor senaryo kavramını getiriyor. Fakat belli ki uzunluk ve zorluk seviyelerini ayarlamada sorunlar yaşanmış. Çünkü Sudden Strike'ın tarzına bu kadar uzun görevler gitmiyor. Bir noktadan sonra oyun bayıcı bir hal alıyor. Bu konuya ek olarak bir de görevlere 3 adet zorluk derecesi eklenmiş. Askerlerin yapay zekalarını körükleyen zorluk seviyelerinden, "Orta"ya çıkmanız iyi bir Sudden Strike oyuncusu olduğunuzu gösterir. En "Üst" düzeyi de ben şahsen denemedim, denemeyeceğim de.

Sudden Strike Forever ile bir oyun nasıl banal hale getirilir bunu görüyoruz. Yüksek not alabilen çok az oyunun yeniden oynanabilirlik denen öğesi üst sınırlarda olur. Bunun dışındakiler kendini yenileyemezse oyun oraya saplanır kalır. Sudden Strike ilk çıkışı çok iyi yaptı. Oyun motoru biraz kusurlu olsa da görsel açıdan ve içindeki orijinallik akımıyla kendini oldukça beğendirdi. Fakat genişleme paketi ne yazık ki bunu ileriye götüremedi. Bir değişiklik katmak yerine olduğu yerde daha fazla "Sudden Strike" dedirtti. Oyun dünyasının şu hızlı günlerinde bu ayakta kalabilmek için yeterli değil. Yine de "Oyunun delisiydim. Başından bir saniye kalkmadım" diyorsanız doyunca oynamanız dileğiyle.

Onur Bayram | onur@level.com.tr



Müthiş karışık map editörden bir dram

INFO-BOX REAL TIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.cdv.com
Yapım • Fireglow
Dağıtım • CDV

Minimum Sistem • PII-266, 64MB RAM, 420MB HDD

Multiplay • Var



Başarısız bir saldırı



Ama neden daha oyunun başında bir uçak indi ki üzerime?

THE CORPORATE MACHINE

the corporate machine

Dünyayı fethetmek için bu sefer topa, tüfeğe ihtiyacınız yok

Kola ile dünyayı fethedebileceğiniz aklınıza gelir miydi hiç? Veya sadece hamburger satarak bir imparatorluk kurabileceğinizi düşündünüz mü? Sanıyorum çoğunluğun cevabı hayır olacaktır (zaten atı alan Üsküdar'ı geçti bile). İşte bu yüzden The Corporate Machine, tüm ürün bazlı egemenlik düşlerinizi gerçekleştirmek için devreye giriyor. Aslında The Corporate Machine oynanış bakımından Risk'e çok benziyor; piyadeler yerine satış temsilcilerine ve toplar yerine de pazarlama kampanyalarına sahipsiniz. Oyun en az 'Risk' kadar bağımlılık yaratabiliyor; kolay öğrenilir olması, zorlu yapay zeka ve devamlı değişen ekonomik trendler oyunun başından kalkmanızı engelleyen etkenler arasında sayılabilir.

Usta olmak zaman ister...

Oyun pratik bir arayüze sahip ama bu hemen büyük patron olabileceğiniz anlamına da gelmiyor. Yaptığınız her hatadan yeni bir şey öğreniyor ve yeni taktikler geliştiriyorsunuz. İlk yapacağınız şey kendinize ve firmanıza karizmatik bir isim bulmak. Yalnız 'copyright' olayına dikkat (Gill Bates gibi). Sırada imparatorluğunuzu üzerine kuracağınız ürünü seçmek var. Hangi alanda (işçilik, pazarlama ve mühendislik) daha yetenekli olduğunuzu da belirledikten sonra kendinizi birden er meydanında buluveriyorsunuz. Amacınız gördüğünüz o küçük ofisi dünya çapında bir şirketler zincirine dönüştürmek ve kendi uzmanlık alanınızda piyasadaki tek isim olmak. En fazla yedi rakibiniz olabiliyor ve emin olun her birinin kafasında sizinkilere benzer tilkiler dolaşıyor. Yani zafere giden yol hiç de güllük gülistanlık değil. Satış elemanlarınız, en önemli birimleriniz; malınızı yeni bölgelere ulaştırmak için onları kullanıyorsunuz.

«Fabrikada işçi olarak çalışan mutant maymunların grev yapması gibi asparagas haberler bir anda gününüze renk katabiliyor. »

Gerçek dünyada ne kadar pazarlama olayı varsa, hepsini The Corporate Machine bünyesinde bulmak mümkün. İşe alma, işten çıkarma, şirketin ismini duyurmak için ücra yerlere satış ofisleri açmak, eğitim merkezleri açmak, çalışanların motivasyonunu artırmak için çeşitli tesisler kurmak, yeni ürünler için araştırma yapmak ve rakiplerinizin imajını kötülemek için pazarlama kampanyaları yürütmek aklıma ilk gelenler. Temel satış ve pazarlama prensipleri her ürün için geçerli ama yine de bazı küçük farklar olabiliyor. Satacağınız ürün konusundaki seçiminiz oyunun karakterini belirgin bir şekilde etkiliyor. Belki bir arabayla bir meşrubat üretmek arasında oynanabilirlik bakımından bariz bir fark yok ama her iki ürün için de farklı bir yaklaşım geliştirmeden edemiyorsunuz. →



Satmak için daha iyi bildiğiniz bir ürünü tercih etmelisiniz

Oyuna başlamadan önce uzmanlık alanınızı seçmelisiniz

Bir bölgeye yatırım yapmadan önce fizibilite çalışması yapmayı ihmal etmeyin

THE CORPORATE MACHINE	71
Grafik • Grafikler ne çok iyi, ne de çok kötü. Günümüz teknolojisiyle pek bir alakası olmadığı kesin ama zaten olması da gerekmiyor.	
Atmosfer • Kara mizah atmosferin en büyük kozu; çok komik hikayeler var. Oyun, harita sisteminden dolayı biraz 'Risk' havası taşıyor.	
Ses • Sesler ne kokarım, ne bulaşırım havasında. Oyun boyunca satış elemanlarınızın ağzından düşmüyorsunuz (!).	
Oynanabilirlik • Arayüz biraz modası geçmiş gözükse de hiç fena değil. İstatistiklere alışmanız biraz zaman alıyor. Oynanışın 'Risk'e benzemesi işinizi kolaylaştırıyor.	



İşte ana ofisiniz. İmparatorluğunuzun temel taşı.



Her şeyin başı para, pardon sağlık...





Ticarette kara mizah...

Aslında The Corporate Machine adı kadar ciddi bir oyun değil. Öyle o toplantı senin, bu toplantı benim diye kafayı yemiyorsunuz. Zaten oyun bir hayli kara mizah yüklü. Olayların arada bir de olsa saçma sapan hikayelerle süslenmesi yoğun temponuza renk katıyor. Örneğin fabrikada işçi olarak çalışan mutant maymunların grev yapması gibi asparagas haberler bir anda ifadenizi değiştirebiliyor. Tabii daha gerçekçi olaylar da söz konusu; ağır vergiler ve tüketici protestoları gibi. Yani The Corporate Machine ne çok cıvıyor ne de çok ciddileşiyor. Tam bir denge var diyebiliriz. Ama esas kara mizah aksiyon kartlarında. Oyuna bu kartlardan üç taneyle başlıyorsunuz (her senenin başında bir kart daha geliyor). Aksiyon kartlarını çok farklı şekillerde kullanmanız mümkün. İster rakip fabrikaları havaya uçurun, ister tazminat davaları açın, isterseniz de rakiplerinizin çocuk işçi listesini medyaya sızdırın. Herhalde en komik olanı da satış elemanlarınıza her tıkladığınızda size yağ damlayan cevaplar vermeleri. Ne derseniz evet diyor ve verdiğiniz her karara adeta tapıyorlar.

Rakiplerinizi sakın hafife almayın. En kolayda oynarken bile sizi piyasadan silmek için ellerinden geleni yapıyorlar. Bilgisayar genellikle ana ofisinizden uzak bir yerde başlangıç yapmayı tercih ediyor. Daha sonra yavaş yavaş sınırlarınıza yaklaşıyor. Eğer gidişatı farketmezseniz, her geçen yıl bilgisayar size biraz daha sokulacaktır. Sonra bir de bakmışsınız ki kendi bölgeniz olan Ukrayna'da Cola marka araba (evet bildiğimiz Cola), sizinkinin iki katı satıyor. Bilgisayarın kendi ürünü satılsın diye her numaraya başvurabileceğini ve her aksiyon kartını çekinmeden kullanabileceğini aklınızdan çıkarmayın. Tabii tam tersi de geçerli. Büyüdükçe rakiplerinizin kontrolü altında olan bölgelere de bulaşacaksınız. Tüketici kazanmak için ille de hinlik yapmanız gerekmiyor; makul bir fiyata kaliteli bir ürün sunarak da gönüllerde taht kurabilirsiniz.

INFO-BOX STRATEJİ

Bilgi İçin • www.stardock.com
Yapım • Stardock Entertainment
Dağıtım • Take-Two Interactive

Minimum Sistem • Pentium 75, 32MB Ram, 300MB sabit disk alanı, 8MB ekran kartı

Multiplay • Internet (Stardock.net)

Her şeyin başı teknoloji...

Farklı teknolojiler geliştirmek için farklı tipte binalar yapmanız gerekiyor. Ürünlerinizi yenilemek için araştırma yapmak istiyorsanız, bir laboratuvar, hatta bir laboratuvar kompleksi kurmalısınız. Üretkenliği artırmak ve işçilerinizin motivasyonu yüksek tutmak için eğitim merkezleri ve sosyal tesisler inşa edebilirsiniz. Bir pazarlama kompleksi kurup, televizyona ve radyoya reklamlar vererek, ürününüzü şatafatlı bir şekilde tanıtmanız da mümkün (tabii reklamların tutmaması halinde tüm planlarınızın tepetaklak olma riski de var). Tüm bunları doğru yapıp yapmadığınızı anlamak için, kısacası işlerin yolunda olup olmadığını anlamak için istatistikleri takip etmeniz gerekiyor. Yapacağınız hamleler ve vereceğiniz kararlar için istatistikleri doğru anlamanız çok önemli. Oyunun menü sistemi yetersiz olduğu için istatistikleri çözerken başlangıçta biraz zorlanıyorsunuz. Aslında bir oyun içi kılavuzu veya daha sağlam grafikler bu arayüz sorununu çözebilirmiş gibi geliyor bana (gerçi 'read me'de yazanlar fena değil).

Oyunun grafikleri teknolojinin en az iki yıl gerisinde kalmış. Ses efektleri de çizgi filmleri hatırlatıyor. Neyse ki tüm bu teknik yetersizlikler, oyunun kaliteli yönleriyle kapatılmış durumda. The Corporate Machine orijinal tasarımı, sağlam yapay zekası ve eğlenceli mizah anlayışıyla yılın en iyi strateji oyunları arasında. Belki de Risk gibi bir masaüstü oyunu olsa çok daha fazla ilgi görebilirdi. Yine de tüm günümüz 3D ıvır zıvırı geride bırakmak ve 2D stratejiler geliştirmek hiç fena olmuyor. Yalnız oyunun zevkini çıkarmak istiyorsanız, görsel ve işitsel takıntılarınızı devre dışı bırakmalısınız.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

Keşke, kapın sopaları bu öğleden sonra çılgınca golf oynayacağız, diyebilseydim...

golfresorttycoon

Tycoon serileri her zaman bilgisayar dünyasında apayrı bir yeri olan, oyunculara diğer tüm oyunlardan daha farklı mantığıyla değişik tatlar yaşatan serilerdir. Gerçek yaşamdaki ayrıntıların neredeyse tamamının yaşandığı bu "işletme simulasyonları"nın en azından bir kaç tanesi neredeyse tüm oyunseverler tarafından oynanmış ve beğenilmiştir. Hava alanlarından lunaparklara, fast food zincirlerinden üniversitelere kadar bir çok kurumu baştan dizayn etmiş, geliştirmiş, şakacıktan yönetici olmuş, sadece dünyayı kurtaran bir komando olarak değil de takım elbiseli purolu bir para babası olarak da zevk alabilmeyi başarmıştık. İşte bugün de bu başarılı fikrin almamanız gereken örneklerinden bir tanesini inceleyeceğiz sevgili Level halkı.

«Oyunun derinlerine indikçe, neden bir kaç saat sonra bir daha görmemek üzere oyunu uninstall etmek isteyeceğinizin farkına varacaksınız. »

"Erman'ın selamı var"

Neden mi almamanız gerekiyor? 1- Bizim kültürümüze çok uzak bu yazıyı okuyanlarından hiç birinin ilgilenmediğine neredeyse emin olduğum bir sporu konu alıyor. 2- Şu ana kadar gördüğüm en kötü Tycoon'lardan biri. Bu konudaki düşüncelerime geçmeden önce oyun hakkında genel bir bilgi vereyim size.

Oyuna başlar başlamaz herhangi bir demonun varlığıyla alakasız bir şekilde ana menüye geçeceksiniz. Burada "challange"leri seçip sizden istenen görevleri yapmaya çalışabilirsiniz ya da "instant action"a basarak anında oyuna girebilirsiniz. Size tavsiye bu tip oyunların hepsinde yapmanız gerektiği gibi önce tutorial'ı oynayıp oyunun en basit özellikleri ve menüleri hakkına bilgi sahibi olmak (hoş sanki komplike bir yanı varmış gibi..).

Oyunda yapabileceğiniz her şey yukarıdaki 5 ikon da mevcut. Bu gruplar sırasıyla ana binalar, eğlendirici binalar, golf alanları, mekan düzeltme, ve mekan süsleme diye sıralanabilir. Ana binalar da yapacağınız golf alanında çalışacak görevlilerin binalarını veya hastahane gibi müşterilerinizle direk ilgisi olmayan binaları yapabilirsiniz. İkinci gruptaki binalarda golf kursları, tenis sahaları, her tür restorant ve kafeler mevcut. Para kazanmanız ve minik müşterilerinizin mutluluğu açısından hayati önemli binalardır bunlar. Üçüncü grupta ise golf sahaları yapabilirsiniz. Golf sahası yapmak istediğinizde size kaç "par"lı olmasını istediğiniz sorulur. 3,4,5 olmak üzere üç seçeneğiniz var ve bu sadece sahanın uzunluğunu belirliyor (tabii ne kadar büyük olursa bir o kadar pahalı oluyor). Ayrıca buradan istediğiniz sahaya minik havuzcuklar ve tepecikler yerleştirebilir, halkınıza daha zorlu ama daha keyifli dakikalar geçirtebilirsiniz. Diğer 2 grupta ise, etrafı düzeltir, ağaçları kesebilir veya ekebilir ve en önemlisi hem müşterilernizin yorgunluğunu azaltacak hem de işletmenize bir çeki düzen verecek olan yolları inşaa edebilirsiniz. Bu 5 ikonun yanında da işletmenizin gidişatı hakkında her tür bilgiyi alabilir, mali durumunuzu ayrın- →

Oyuna başlamadan önce uzmanlık alanınızı seçmelisiniz



Satmak için daha iyi bildiğiniz bir ürünü tercih etmelisiniz



Bir bölgeye yatırım yapmadan önce fizibilite çalışması yapmayı ihmal etmeyin

GOLF RESORT TYCOON	50

Grafik • Hiç demonun olmaması olağanüstü kötü bir özellik olurken oyun içi grafikleri kötü değil. Yine de müşterilen gözünden bakarken daha gerçekçi animasyonların olmasını beklerdim.

Atmosfer • Golf tutkunları için elbetteki atmosferik bir oyun olcaktır. Ama geri kalanlar için atmosfer çifte telli havasında counter oynamak kadar etkileyici olabilir ancak.

Ses • Müzik daha canlı, daha neşeli olmalıydı, efektler de daha fazla, daha gerçekçi, daha çeşitli..

Oynanabilirlik • Oynanabilirlik çok basit, oyunhu öğrenmeniz çok kısa sürer, ama gel gör ki ayrıntılar konusunda bir sürü eksiklikleri var, bazı kontrollerin mouse'la da yapılabilesi gerekirdi.



İşte ana ofisiniz. İmparatorluğunuzun temel taşı.









Her şeyin başı para, pardon sağlık...





tılarıyla görebilirsiniz. Buraya kadar ters giden bir şey yok, her tycoon oyununda olan standart özellikler, ama oyunun derinlerine indikçe, daha uzun süre oynamaya başladıkça neden bir kaç saat sonra bir daha görmemek üzere oyunu uninstall etmek isteyeceğinizin farkına varacaksınız. Şimdi bu detaylardan bahsedelim biraz.

"Hangi Erman?"

Oyunda ilk gözüme çarpan en büyük eksiklik, oyuncunun tamamen serbest bırakılmış olması ve her hangi bir amaç peşinde sürükleyici bir şekilde koşmak zorunda kalmaması. Elbetteki challanges kısmında 5 tane görev var, ama (biiir) bunlar çok basit ve (ikiiii) hiç bir şekilde aralarında bağlantı yok ve (üüüüç) görevi bitirince ne kadar sürede bitirdiğinizi göstermesi dışında herhangi hiç bir şey olmuyor. Zaten adet olarak çok az olan bu görevleri istediğiniz sırayla yapabilirsiniz (ki bunlar da zaten 9 veya 18 golf sahası inşaa etmek, 200 tane müşteri çekmek veya 3-4 yıldızlı bir işletme haline gelme gibi yaratıcılıktan uzak görevler, ah ah nerede Sim Coaster'daki kastırıcı, renkli, yaratıcı görevler, nerede buradakiler...). Oyunun belli bir konusunun olmamaması ve böyle uyduruk bir kaç görevle bizleri uyutulmaya çalışılması büyük bir eksi puan.

Oyunun içeriğine bakınca da önemsiz gibi gözüken küçük ama bir süre sonra bunaltıcı ayrıntılar var. Öncelikle bina sayısı bana az ve yetersiz geldi, çok daha çeşitli olması ve şu ana kadar gördüğüm en iyi tycoon tarzında oyun olan Sim Coaster'daki gibi daha ayrıntılı özellikleri olması gerekirdi (yani kolacının içindeki şeker oranını, hamburgerdeki yağ oranını ayarlamak gibi). Ayrıca binaları yaparken yapacağınız binanın yönünü değiştirme gibi opsiyonlar mouse kontrollü olması gerekirdi, ikon kontrollü değil. Hele yolların yaparken deli oldum. Diğer çoğu bu tarz oyundaki gibi sol tuşa basılı tutarak yolun şeklini şemalini seçer sonra sol tuşu bırakarak oraya oturturduk. Burada ise basılı tuttuğunuzda otomatikman yolu yapıyor ve azıcık bile mouse'u sağa sola kaçırsanız abuk subuk yollar oluşuyor. Yani ya çok hassas olacaksınız ya da kare kare yapacaksınız. Ses ve müzik konusunda da çok daha zengin olmalıyken, yetersiz geldi bana ve hayal kırıklığı yarattı (hoş golfcülerin kendi aralarında çıkardıkları sesler oyunu biraz renklendirmiş ama yine de bunla kurtaramazlar).

"Doberman"

Tabii oyunun iyi yanları da yok değil. Mesela artık her bu tip oyunda olması gerektiği gibi ekrana zoom'lama/uzaklaşma ve daha da önemlisi yaptığınız alanları müşterilerinizin gözünden gezebilme izleyebilme (önemli nokta: burada oyunu çok daha geliştirebilecek çok önemli ama küçücük bir ayrıntıyı önemsememişler. Nasıl Sim Coaster'da oyuncaklarımızın içine binebiliyorsak burada da golf sahalarında golf oynayabilmeliydik, ama bu tamamen es geçilmiş) gibi özellikler mevcut. Ayrıca müşterilerin isteklerini ve düşüncelerini de topluca görmeniz mümkün (bu da bir sürü oyunda vardır, ama hepsi mutluluk çizelgesi altında temsil edilirdi, en çok istenenlerin ve en çok sorun olanların listesi olmazdı). Ayrıca grafikler de tatmin edici olacak kadar iyi.

Sonuç itibariyle Golf Resort Tycoon, güzel bir fikirmiş, ama yanlış ülkeye gelmiş. Kimi eksiklerine rağmen Amerika'da çok daha fazla ilgi gören oyunun ne yazık ki burada ciddi satışlara ulaşmasına imkan yok.

Bir kalbi kırık üzgün oyuncu olarak ve size en azından ne almamanız gerektiğini söylemenin haklı gururunu yaşayarak ben Gökhan, dostum Batu bugünkü yayında emeği geçen herkese...

- Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

INFO-BOX **REAL TIME STRATEJİ**

Bilgi İçin • http://www.activisionvalue.com/salespages/Golf
Yapım • Top Flite
Dağıtım • Activision Value

Minimum Sistem • Pentium 200, 32 MB bellek, 500 MB sabit disk

Multiplay • Yok

ATLANTIS
thelostempiresearchforthejournal

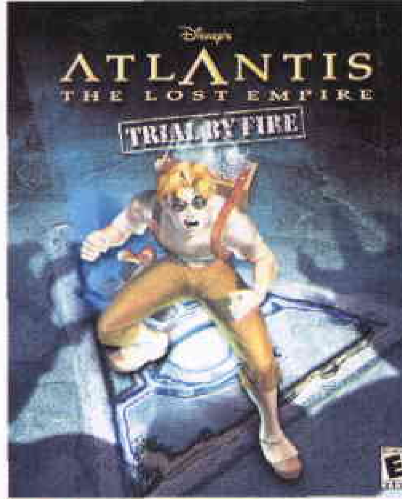
Yanılmıyorsam ilk önce "Atlantis'ten Gelen Adam" ile tanıştım. Sonra gerisi geldi zaten. Cryo'nun "Atlantis"i ve Lucas'ın Indy'li "Fate of Atlantis"i derken kendimi Eflatun okurken buldum. Bir ara Atlantis'in Ege denizinin derinliklerinde olduğu söylendi (sık sık İzlanda açıklarında olduğu da söylenir). Nerede bulunduğu hariç Atlantis'in kendisi hakkında da birçok varsayımlar yapıldı; çok ileri bir uygarlık olduğu konusunda çoğu araştırmacı hemfikir (hatta bir ara işin içine uzaylıları bile kattılar). Bu kayıp kenti bulmak için halen birtakım araştırmalar devam etmekte. Ve küçük bir itiraf: Ben de Atlantis'in gerçek olduğuna inananlardanım. Ayrıca Harrison Ford'la Steven Spielberg'in anlaşacağına ve Atlantis temalı Indy 4'ün çekileceğine de inanıyorum. Neyse, en son Disney, Atlantis: The Lost Empire adında hoş bir çizgi film yaptı (bizde de inşallah vizyona girecek) ama hemen öncesinde şahane bir hata yaparak güzelim çizgi filmden berbat bir first-person shooter çıkardı. Neden Disney bir Atlantis oyunu yapmak için aksiyon türünü seçti ve yine neden bu kadar uyduruk bir oyun yapmak için kolları sıvadı? İşte bu soruların cevabı da en az Atlantis'in kendisi kadar bir muamma.

Sıkıntılı dakikalar...

Aslında Disney'in söyleyecek birkaç şeyi var. Öncelikle Search for the Journal, filmi tanıtmak için yapılmış ve üstelik bedava. Ayrıca 'Trial by Fire' adında ikinci bir oyun da yolda (belki de çıkmıştır bile). Evet, Search for the Journal bir first-person shooter ama tahmin edeceğiniz gibi bir Disney oyunu olduğundan, öyle kan gövdeyi götürmüyor. Düşmanlarınız, daha doğrusu Atlantis'in kötü niyetli bekçileri sadece sarıp sarmalanarak dünya değiştiriyorlar.

Bu yaşlı amca arada çıkıp dırdır edecek, kafanızı takmayın.









Alışık olduğumuz ateşli silahlar yerine buz, ateş gibi olaylardan enerji alan aletler kullanıyorsunuz. Hikaye, çizgi filmle paralel gidiyor veya gittiğini sanıyor da denilebilir. Amacınız kayıp günlüğü bulmak ve sonucunda Atlantis'in sırrını çözmek. Bu olay kitabın bekçileri de sizi karşılamak (!) için hazır ve nazır durumdalar. Ama biraz kıt beyinli olduklarından, şimdiden oyun boyunca sorun çıkarmayacaklarını garanti edebilirim. Deneyimli oyuncular, Search for the Journal'ı biraz yavaş bulacaktır. Hadi temposunun türe yeni başlayanlara göre olduğunu söylemek isterdim ama öyle de değil. Daha çok bilgisayar denen teknolojiyle ilk defa tanışanlar için sanki. İlk iki bölümde İzlanda'nın karlı kanyonlarında koşturup duruyorsunuz ama üçüncü bölümde altınıza bir Ferrari pardon garip ama uçabilen bir araç çekiyorlar (ve siz de yolun gerisini katırlarla tepmekten kurtuluyorsunuz).



INFO-BOX Aksiyon

Bilgi İçin • www.atlantisadventure.com
Yapım • Zombie
Dağıtım • Disney Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-266, 64MB Ram, 320MB sabıt disk alanı, DirectX uyumlu 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Internet (GameSpy), LAN (maksimum 12 oyuncu)

Tatsız grafikler...

İlginçtir ki oyunumuz LithTech motorunu kullanıyor ve grafikleri çok sevimsiz. Birincisi motorun hakkını hiç ama hiç veremiyor ve ikincisi bir Disney oyununun çok daha şirin grafiklere sahip olması gerek (neyse ki demolar biraz durumu kurtarıyor). Nereye doğru gittiğinizi bile bazen anlayamıyorsunuz. Size tavsiyem devamından uzak durun ve Donald Duck gibi diğer Disney oyunlarını tercih edin.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

ATLANTIS THE LOST EMPIRE 38

Grafik • Bu grafikler Disney'in şanına hiç yakışmıyor; çok donuk ve renksiz. Demolar fena değil.

Atmosfer • Atmosfer biraz soğuk ama emin olun İzlanda'nın havasından kaynaklanmıyor (!)

Ses • Ses efektleri olmasa da olurmuş. Oyunda çizgi filmden sesli replikler kullanılmış.

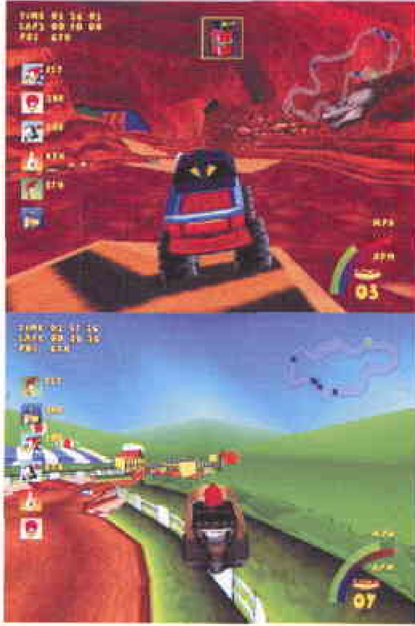
Oynanabilirlik • Oynuyorsunuz ama ne yaptığınız hiç belli değil. Sözde düşmanlarınızın bile nereye koşturduklarını kestirmek güç.



woodywoodpeckerracing

Eskiden yarışın da bir âdâbı vardı..

Kabul, belki yarış oyunlarıyla aram o kadar iyi değil; ara sıra oynasam da hiç birinin müptelası olmadım bugüne bugün.. Formula'yı uzaktan takip etsem de tüm pilotların ne zaman hangi yarışları kazandıklarını, tüm araçların somunlarına, civatalarına varana dek özelliklerini ezberden sayan arkadaşlarım gibi de olamadım asla. Yüz km.ye bilmem kaç saniyede çıkma, dikiz aynasında gitgide küçülen rakiplerini seyretme gibi sohbetlere de çok yakından katılmadım, katılamadım.. Amma, şu önümdeki CD'ye baktıkça düşünüyorum, "aram o kadar iyi değil" dediysek bu kadar da abartmanın alemi yoktu ki Sinancım, bizim de elimizden Turbo Outrun (hatırlayanlara), Lotus, NFS, Sega Rally,



Gran Turismo vs. geçmişti zamanında !

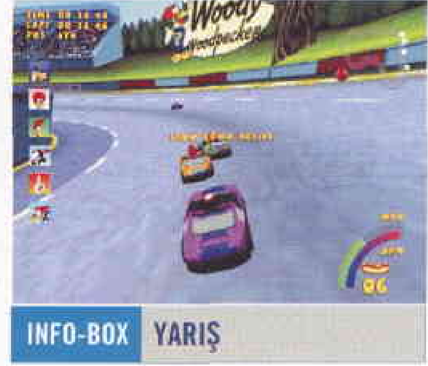
Daha kuruluma bile başlamamışken, oyunun CD'de kapladığı yerin 25 MB olduğunu görüp hafiften gerildim. Aslında bu konuda çok tutucu biri olduğumu sanmayın, nitekim zamanında "Wacky Race" gibi iddiasız, ama sevimli ve eğlenceli yarış oyunlarıyla da tanışmışlığımız vardı. Zaten başrolünde Woody Woodpecker'ın olduğu bir yarıştan da gerçek araba dinamikleri ya da fizik kurallarına tastamam uygun savrulmalar, patinajlar beklemiyordum. Kısa vadede insanı oyalayacak, keyif verecek bir oyun yeterli olacaktı. Ama ağaçkakanın, şey kazın ayağının öyle olmadığını kısa sürede gördüm.

Adım karakter, gizli karakter...

Konami'nin logosunun Woody'nin ünlü "ee-ee-e-e-aa" bağırışı eşliğinde ekrana gelmesinden ibaret 3.7 saniyelik bir demonun ardından kendimizi doğrudan oyunun içinde buluyoruz. Ses efektlerini açıp kapatmak ve tuş kontrollerini kurcalamak dışında bir ayarlama yapamıyoruz. Oyuna başlamadan önce de dört ayrı yarış seçeneğinden birini tercih etmemiz gerekiyor. Bunlardan "Quest" seçeneği, size birinci geldiğiniz her pistten sonra save etme imkanı veren ve gizli karakterleri açmanızı sağlayan bir dizi yarış sunuyor. "world championship"i seçerseniz, (açtığınız karakterlerden birini de seçebilme imkanınızla) yine bir sürü yarış yapıyorsunuz, ama burada bir kez başladıktan sonra karakter değiştirme şansınız yok. Quest'ten farklı olarak tüm yarışları birinci bitirmeniz de gerekmiyor. Her yarış sonrasında dereceye girenlere puan veriliyor ve yarışlar bittiğinde en çok puanı alan şampiyon oluyor. "Single race" ve "time trial" da yine açtığınız gizli karakterleri de kullanabilerek pratik yapmanızı sağlayan seçenekler.

Dur, kaçma hele!!!

Woody Woodpecker Racing'in en önemli yönü ise, rakiplerinizi yalnızca manevra yeteneğinizle değil, elinizdeki silahları kullanarak, ya da en basitinden kafalarına kafalarına vurarak saf dışı edebileceğiniz bir oyun olması. Bu fikri kullanan ilk oyun olmadığı da kesin, ama çizgi karakterlerin yarıştığı bir oyunda, ilk bakışta eğlenceli görünüyor. Oysa oyuna başladığınızda bu faktörün neredeyse tamamen aleyhinize işlediğini görüyorsunuz. Bir kere aldığınız silahların bir kısmı rakibi vurma şansınızın çok düşük olduğu "uzun menzilli domates" ve "kuş"lardan oluşuyor. Siz bunlarla kolay kolay isabet kaydedemeseniz de, merak etmeyin rakipleriniz bu işi iyi beceriyorlar. Diğer silahlar ise topyekün etkili, sizden başka herkesi yavaşlatan, ya da yalnızca sizin hızınızı arttıran özelliklere sahipler ki, neyse bunları kullanırken pek sorun yaşamıyorsunuz. Bu saydıklarım yolda bulup bir kez kullanım hakkınızın olduğu silahlar.. Bir de sizi geçmeye çalışan rakiplere gaga, çekiç, kafa-kol girme gibi bir şansınız var, ama bilgisayarla omuz omuza mücadele ederken yüzde doksan isabetli vuruşu yapan o oluyor. Üstelik, daha çok yaş ortalaması küçük oyunculara yönelik tasarlanan bu tür oyunlarda oynanabilirliğin de rahat



INFO-BOX **YARIŞ**

Bilgi İçin • www.syroxdev.co.uk
Yapım • Syrox Developments
Dağıtım • Konami

Minimum Sistem • P200Mhz, 32MB RAM, Video kart ya da hızlandırıcı

Multiplay • Yok

olması gerekirken, Woody'deki rakipleriniz sizi daha ilk pistlerde zorlamaya başlıyorlar. Hatta iyi bir çıkış yapamazsanız ve pistteki hızlandırıcı tünellerin birkaç tanesini kaçırırsanız şansınız iyice düşüyor. Yetmezmiş gibi, diğer yarışçılardan hiçbiri yarıştan kopmuyor, iyi bir başlangıçla az önlerine geçtiğiniz anda kafanıza bir domates yiyip son sıraya düşüveriyorsunuz. Kısaca başta zevkli görünen bu itiş kakış, bir süre sonra şevkinizin kırılmasına, oyundan da sıkılmanıza yol açıyor. Zaten multiplayer seçeneği bile olmadığını da düşünecek olursanız, bana size "Daha fazla düşünmeyin, bu yazı bitmiştir!" demek kalıyor.

Batu & Gökhan I batuher@level.com.tr

WOODY WOODPECKER RACING **58**

Grafik • Renkler canlı, çizimler de çizgi filmi andırdığı için basit olmaları gözü rahatsız etmiyor.

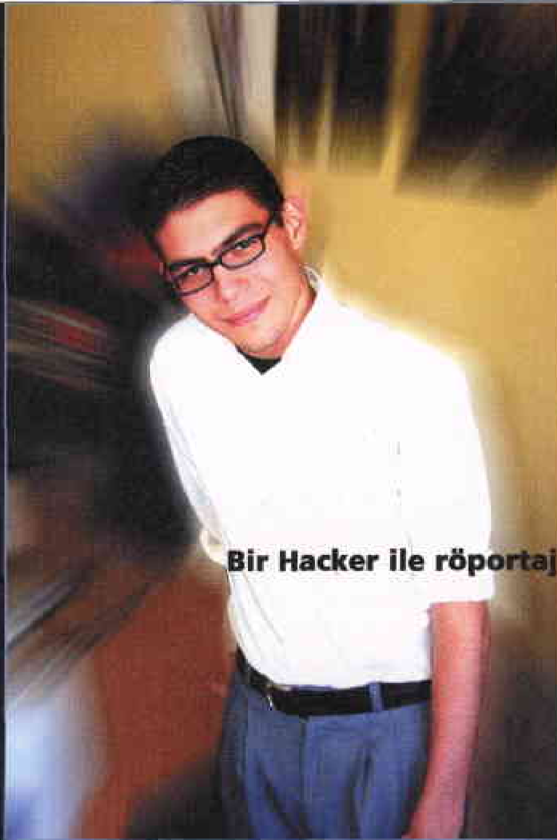
Atmosfer • Arabaların ve pistlerin değişmeleri dışında oyunun havasında bir değişiklik görmeyeceğiniz kesin. Hoş, değişmese de fark etmez ya!

Ses • Açılıştaki Woody remix'i fena değil, başka da akılda kalıcı bir parça yok zaten !

Oynanabilirlik • Nerdee, gönül ister ki küçük kardeşlerimiz rahat rahat oynayabilsinler, ama 'easy' seçeneğinde bile bilgisayar çok can yakıyor.

online

Sizlerden gelecek bazı tepkileri tahmin edebiliyorum. Neden bir hacker ile röportaj yaparak onları ön plana çıkartıyorsunuz? Bir sürü hacker varken neden yalnızca Utku ile röportaj yaptınız vs vs..
Hackerlar siber dünyanın birer parçası ve hepimiz bu konuda bilgi sahibi olmak zorundayız. Hiç kimse özel bilgilerine ulaşılmasından hoşnut olmaz. Hele hele bu bilgiler kredi kartı numarası gibi size zarar verebilecek konularsa onları gizlemek için elinizden geleni yapmalısınız. Utku'da sıradan bir hacker, fakat o bir "beyaz". Yani iyi niyetli hackerlardan. Şirketlerin açıklarını bulup onlara bildiriyor. Daha sonra da açıklarını çok düşük bir fiyata kapatıyor.



Bir Hacker ile röportaj

Kimdir Utku Çelik?

Sanal alemde kullandığım nickim Ciberarmy. Lise öğrencisiyim. Hemen hemen "anne" diyebildiğim andan bu yana bilgisayarla iç içeyim.

Bir hacker'ım diyorsun peki neden bu işlerle uğraşıyorsun?

Yasak şeyleri seviyorum da ondan. Hani nasıl uyuşturucu, alkol falan insanın ilgisini çeker işte bu da benim için aynı şey. Zaten bir çok insandan ya filmlerden ya da etrafından falan etkilenip başlıyor. Benim için önemli olan tanınmak. Para falan ilgilendirmiyor beni. Ayrıca programcı gruplarının oturup yaptığı güvenlik sistemlerini tek başıma aşmak çok hoşuma gidiyor. Onlarla alay ediyorum.

Peki neler yapıyorsun?

Bilgi sistemlerine giriyorum. Şirketin bir çok bilgisine ulaşıp bir bölümünü aldıktan sonra bu bilgileri, emailimi ve cep telefonumu içeren bir faksı onlara yolluyorum. Zaten birkaç saniye sonrada aranıyorum. Aradıklarında genelde gel düzelt diyorlar. Bazen de yalnızca bir teşekkür maili geliyor o kadar.



Peki hiç senden korkan ya da kızan falan olmadı mı?

Olmaz olur mu, oldu tabi. Bir defa bir turizm şirketinin bilgisayarlarına girmiştim ve onlara faks yollamıştım. Sonradan beni çağırdılar. Gittiğimde şirketin OYAK'a (Ordu Yardımlaşma Kurumu) bağlı olduğunu öğrendim. Bu kısacık süre içinde tüm telefonlarımın dinlemeye alındığını, ve benimle ilgili tüm bilgilerin toparlandığını söylediler bana. Yanlış kişilerin böyle bir işe kalkıştığını düşünmüşler. Ben kendi ayağımla gittiğimden ve iyi niyetli olduğumdan durum anlaşıldı. Yoksa başım belaya girecekti. Bir kez de IOM diye bir yerin belgelerine ulaştım. Daha sonra buranın Amerika göçmen bürosu olduğunu öğrendim. Tabii ki oraya girmekten de vazgeçtim. Maceracı bir adamım ve bu tip şeyleri yapmak çok hoşuma gidiyor ama iyi niyetli olmasam bu yaptığım belki yasalar esnetilerek özel mülke tecavüz olabilir.

Senin yaptığın iyi bir hackerlık aslında

Tabii ki. İnsanlar genelde hackerlığı kötü bir şey olarak düşünüyorlar. Zaten yapanların bir çoğu da yakalandıklarında başlarına ne geleceğinden habersiz. Asla yakalanmayacaklarını düşünüyorlar. Bunun yanında emaille virüs bulaştıranları hiç anlamıyorum. Ne zevk alıyorlar. Sonuçta kimse sizi tanımayacak ve yakalandığınızda mahvolacaksınız. Ben asla zararlı bir şey yapmıyorum. Hatta bir ara SWAT adlı bir gruba dahil olmuştum. Çocuk pornosu yayını yapan siteleri çökertiyorduk. Grup 300 kişi civarında olunca kontrolü zor oldu ve aramıza bozuk insanlar da karıştı. Sonuçta SWAT dağıldı.

Korunmak için ne öneriyorsun?

Şifre kullanın ve makinanızda hiçbir önemli belge bulundurmayın. Birinin IP numarasını aldıktan sonra işi bitiyor zaten. ICQ bu iş için çok uygun mesela. Türkiye'de kredi kartı olayları daha güvenli. En azından bir güvenlik numarası kullanıyorlar. Yurt dışında daha beceriksizler.





Bizde insanlar virüs için bir koruma programı bile kullanmıyorlar. Neymiş efendim PC'yi yavaşlatıyormuş.

Hiç oyun kırdın mı?

Yok onlarla hiç ilgilenmedim.

Utku'yla sohbet ederken ondan bu işin yöntemini de öğrendik ama buraya yazmayacağız. Neden olsa herkes iyi niyetli olmayabiliyor.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Return to Castle Wolfenstein

Return to Castle Wolfenstein



Beklenen oyunun en sonunda multiplayer testi piyasaya çıktı ve bizde çıkar çıkmaz alıp deliler gibi oynadık. Ofis dışında yabancı sitelere de bağlanıp oynamaya çalıştık ama pingimiz en düşük 550 olduğundan pek sağlıklı sonuçlar alamadık. Bunun üzerine tüm Chip takımını da seferber ettik ve oyunu hep beraber oynadık. Sonuç mu? Muhteşem. Oyunun Single Player'ı geldiğinde başından kalkamayacağımıza iddiaya girerim.

Testte tek harita oynanıyordu o da Omaha Beach çıkartması benzeri koruganlarla çevrilmiş bir sahilde koşuşturan iki takımdan oluşuyor. Oyunda her iki tarafta 4 tip askerden birini alıp ona göre silahlar kullanıyor. Normal asker olduğunuzda minigun, sniper ve alev makinası dışında diğer otomatik tüfekleri de alabiliyorsunuz. Medic olduğunuzda arkadaşlarınızı ölmeden önce iyileştirebiliyorsunuz. Engineer ile kapılara bomba koyabiliyor, bombaları etkisiz hale getirebiliyor ve kırık makineli tüfekleri tamir edebiliyorsunuz. Son olarak Lieutenant olursanız yalnızca otomatik tüfekleri kullanabiliyorsunuz fakat mermisi biten takımınıza mermi dağıtmak işi size düşüyor ki bu savunma elemanları için, eğer iyi savunma yaparlarsa, çok gerekli olabiliyor.

Korunaklardaki sabit tüfekleri kullanarak plajı cehenneme çevirebiliyorsunuz. Ayrıca sniper tüfeğini kullanırken isabet yüzdenizi arttırmanız için bir süre sabit pozisyonda kalmanız gerekiyor. Bu sırada soldaki bar ve tüfeğinizin titremesi gitgide azalıyor fakat titreme en aza inse bile asla sıfır olmuyor. Oyundaki tüm silahlar gerçek tepkileri ve performansları ile kullanılıyorlar. Mesela su ısıtmalı otomatik tüfeklere çok basarsanız silah su kaynatıyor ve soğumasını bekliyorsunuz. Her şey çok mantıklı hazırlanmış ve belli bir denge sağlanmış. Modellemeler çok güzel ve estetik yapılmış. Hatta CS'dekilerle rahatlıkla boy ölçüşebilir. Dikenli teller size zarar verebiliyor. Plaj rastlansal olarak bombalanıyor ve bu bombalar size denk düşebiliyor.

Oyunun tek kişilik modunu düşündükçe çok heyecanlanıyoruz.

Ayın Siteleri

www.starwarstr.f2s.com



Eğer Starwars hayranı iseniz artık bir Türkçe sitenizde var! Yaklaşık 4 aydan beri Türkiye'deki Star Wars sevenlerini bir araya getirmeye çalışan webmasterlar. Çeşitli şekillerde hayranlar arasında haberleşerek ve sayılarını arttırmaya çalışıyor. Starwars filmlerinden oyunlarına ve figürlerine kadar her konuda bu siteden bilgi alabilirsiniz. Ayrıca ses dosyaları filmleri yapan firmalarla ilgili en son haberlerde sitede mevcut. Ülkemizde varolan hayranları arasında irtibat kopukluğu olduğunu tahmin ettiğimiz bu efsane için site çok iyi bir buluşma noktası olabilir.

www.csmerkezi.com



Ultima Online için ultimatr ne ise Counter Strike oyuncuları için csmerkezide aynı şey. Bu sitede CS ile ilgili her şeyi bulabilirsiniz. Üstelik site müthiş bir hızla günde birkaç defa güncelleniyor. Oyuna yeni başlayanlardan artık iyice coşup kendi skinlerini geliştirmek isteyenlere kadar her türlü bilgiye bir tıklama ile ulaşabilirsiniz. Sitenin bağlantı hızı da gayet iyi. Dizaynı sade ve gayet anlaşılır. Yani site dörtlük. Türkiye'nin gündemine göre yeni bölümler açılıyor. Mutlaka favorileriniz arasına eklemelisiniz.

www.geocities.com/snowlords



Geçen ay size UO bölümünden bağıra bağıra kaliteli klan ya da guild sitelerinizi tanıtmam için benimle kontak kurmanızı rica etmiştim. Bunu ilk yapan snowlords guild'i oldu. Siteleri hem guild'in tanıtımı hem de dizayn olarak gayet hoş. Hele hele üyelerin tanıtıldığı kısım çok güzel olmuş. Yalnız site ara sıra gidebiliyor haberiniz olsun. Eğer guildiniz için site yapmayı düşünüyorsanız burası çok güzel bir örnek olabilir. King of Snowlords'u emeklerinden ötürü kutlarım.

www.simstr.com



Bu ay şansımız hayran sitelerinden açıldı. Aslında bu sitelerin yapılmış olması ve hepsinin de Türkçe içeriğe sahip olması ülkemiz için çok güzel bir gelişme. Bu sitede de Simsle ilgili ne ararsanız var. Oyununuza ekleyebileceğiniz eşyaların linklerinden son haberlere ve tarihçeye kadar her şey ama her şey bu adreste. Zaten eşya kısmı sizi müthiş sevindirecektir. İçerik o kadar zengin ki acaba ne eksik diye düşündüğünüzde bir şey bulamıyorsunuz. Sitenin dizaynı fazlasıyla sade. Eee bence merak etmek yerine neden bir gidip görmüyorsunuz?



ULTIMA ONLINE

Herkese merhaba. Bu ay UO köşemizi bir sayfa görünce üzülmeyin arkadaşlar sayfa sayımız falan düşmedi. Yalnızca bu ay derginin iç düzeninden dolayı böyle bir kesinti yapmak zorunda kaldık.

Yeni bir gayriresmi server daha !

UO'ya olan ilgi büyüdükçe fikirlerde çoğalıyor. Tabi bu en çok bize yarıyor. Yaklaşık bir buçuk aya kadar açılacak olan serverın developer'ı Bedii Akın (Lumber) ile görüştük.

Kimler var takımda?

Godlike (developer), TNT (admin), Blizzard (webmaster), Resquakes ve Odin ise Gm'lerimiz. Grupta OSI tecrübesi olan bir tek ben varım. Diğer arkadaşlarımız ise unofficial serverlardan gelme.

Diğerlerinden farklı olarak siz neler yapmayı planlıyorsunuz?

Oyuncular level atlayacaklar. Üstelik üst level sınırımızda yok. Level atladıkça statları da gelişecek. Tabi ki bu statlar, skillere ve sınıflara (mage, warrior vs) göre de değişecek. Tüm bunlar oyuncunun başta seçeceği ırktan da etkilenecek. Irklar demişken onlardan bahsedelim. Vampir, Dwarf, Elf (Dark, High, Green) ve eğer iyi RP yapabileceksiniz Daemon olarak oyunu oynayabileceksiniz. Sınıflarda ise Necromancer olabileceksiniz. Hatta Necromancer'ın kendi büyü kitabı bile olacak.

Necromancer ile mi görüşecektiniz? Buyurun ben sekreteriyim.



Nasıl bağlanacağız?

Server'a bağlanmak için tabi ki ufak bir programcık kullanacaksınız. Size iki seçenek sunulacak. Ya UO dünyası ya da Eğlence Shard'ı. Eğlence bölümünde Paintball ve Capture the Flag gibi oyunlar oynayabileceksiniz. Paintball'a girdiğinizde karakteriniz GM Archer olacak. CTF için ise hiding gibi özellikleriniz GM'lenecek. Ayrıca normal oyunda deniz savaşlarının olması için oyuncuları teşvik edeceğiz.

Servarımızda yeni skiller olmayacak ama RP 'ye ve quest'lere çok önem vereceğiz. Örneğin bir evil necromancer'ın elinde bulunan taşı ondan alıncaya kadar tüm Britanniada kar yağacak. RP olmadan PK'lik yasak olacak. Bir PVP arenamız bulunacak. Şehirlerin gerçek oyunculardan seçilmiş valileri ve vendorları olacak. Yeni itemlar düşünüyoruz. Mesela bir quest sonrasında oyunculara uçan halı verilecek. Lord British ve Black Thorn 24 saat boyunca kalelerinde olacaklar.

Test aşaması olacak mı?

Biz önce bir bug test yapacağız ve bir çok eksiği gidereceğiz. Daha sonra oyun teste açılacak ve test sonrası karakterler silinerek asıl sürecimiz başlayacak.

İlerisi için ne düşünüyorsunuz?

Bizim asıl amacımız bir süre sonra Origin'den haklarını alarak server'ımızı paralı hale getirmek. Yani Türkiye serverını açmak istiyoruz.

Bu yeni servera Medic UO server ya da D.net UO server diyecektim ama grup her iki tarafla da görüşme içerisinde. Hedefleri çok büyük ve vaat ettikleri çok çekici. Onlara iyi şanslar diliyorum.



Ayın Skill'i

Resisting Spells pasif bir skill olmasına karşın hayatınızı kurtarır. Pasiften kastım bu skill'in artması için birisinin mutlaka size büyü yapması gerektiğidir. Skill size yapılan büyülerin etkisini azaltır ya da sizi tamamen dirençli kılar. Böylelikle büyücülerden daha az korkarsınız. Skill'i yükseltmek için Eğer magery'nizide yükseltmek istiyorsanız bir yere firewall yapıp içinden geçerek belli bir seviyeye (55-60) kadar arttırabilirsiniz. Daha sonra ise yüksek levelli yaratıklara saldırmalısınız. Bu yaratıkların içinde en uygunu ise poison elementallardır. Hem iyi de loot (hazine, para vs) toplarsınız. Eğer risk almak istemiyorum diyorsanız bir arkadaşınızla karşılıklı birbirinize büyü yaparak ta skill arttırmak için uğraşabilirsiniz. Fakat bu çok sıkıcıdır çünkü hem resisting spells yavaş artar hem de mageryniz yükselmedikçe pek etkili olmaz. Ayrıca mananızın dolması için beklemek zorunda kalırsınız. Size tavsiyem yanınıza birkaç GM healer arkadaşınızı alıp Deceit gibi dungeonlara inmenizdir. Onlar sizi heal ve resurrect ederek desteklerken sizde skill yaparsınız. Yalnız sakın üstünüze değerli bir şeyler almayın çünkü bu skill GM leninceye kadar bol bol öleceksiniz. Maalesef ölmeden olmuyor. :)



Pembe bir Ancient Wyrm, daha ne diyeyim...



Ilshenar'ın yeni toprakları için bir taslak.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Kuleler yıkıldı, oyunlar hala sallanıyor...

Command & Conquer 2' nin reklamını ilk gördüğümde, New York' un talan edilmiş, yakılmış, parçalanmış haline bakakalmıştım. Önce "ya olursa", sonra da "yok canım, nereden olacak" demiştim kendi kendime. Bu güne kadar yapılan sayısız filmde, başına türlü çeşitli olaylar gelen New York, bu kez değme Holywood yapımlarının bile hayal edemediği bir saldırının kurbanı oldu. 11 Eylül 2001 Salı günü Amerika' da meydana gelen, 110 katlı Dünya Ticaret Merkezi binalarının ve Pentagon' un bir kısmının çökmesiyle sonuçlanan terörist saldırının gerçek olduğuna hala inanamıyorum. Olayın hemen ardından, kafamda çakan birkaç soru işaretinden birisi de Metal Gear Solid 2 oldu. Öyle ya, Konami' nin dört gözle beklenen macera oyunu, New York' ta geçiyor ve bütün olaylar dünyayı saldırmakla tehdit eden devrimci teröristler üzerine kurulu. Oyunun Amerika için piyasaya çıkış tarihi 13 Kasım olarak planlanmıştı. Peki ya şimdi ne olacaktı? İçlerinde vahşet duygusu ve belki de Amerika' daki saldırılara benzetilebilecek yönleri bulunan MGS2, Grand Theft Auto 3 veya Tribes gibi oyunlar bu durumdan nasıl etkilenecekti? Erteleme, iptal veya değişiklik yapma yollarına mı gidilecek, yoksa Japonya dışına satışlar mı yasaklanacaktı? Metal Gear Solid 2' nin geleceğini düşünerek çok dikkatli hareket eden Konami, beklendiği gibi olaydan iki gün sonra bir açıklama yaptı. Yaptı yapmasına da kafamdaki karıncalar hala dağılmadı. Konami of America ve Konami of Japan' ın ortak yaptıkları açıklama özetle şöyleydi:

"Bu trajik olaylardan dolayı Konami olarak halen şoktayız. Üzüntümüzü anlatmak için kelimeler yetersiz. Metal Gear Solid 2, serinin önceki oyunlarında da olduğu gibi dünya çapındaki vahşeti sona erdirme amacı gütmektedir. Amerika' daki herkes gibi, Konami de durum değerlendirmesi yapmaktadır. Bu olayların Metal Gear Solid 2 üzerinde nasıl bir etkisi olacağını henüz biz de bilemiyoruz. Şimdilik bilgi toplama ve analiz aşamasındayız. Yüksek ihtimalle oyuna, bu trajedinin kurbanları için bir bölüm ekleyeceğiz"



Yani oyun şu anda beklemeye alındı ve yeni çıkış tarihi, hatta hatta çıkıp çıkmayacağı belli değil.

Konami' den üç gün sonra, yani 16 Eylül' de, bir açıklama da Activision' dan geldi. Firma, Amerika' daki trajik olaylar nedeniyle Spider - Man 2 Enter: Electro isimli oyununu ertelediğini açıkladı. Firma yetkilileri, kurbanların ailelerini ve diğer Amerikan vatandaşlarını incitecek bir durum oluşmaması için, oyundaki bazı sahneleri değiştirme kararı aldı. Örümcek adamın yaşadığı bölgenin Manhattan – New York olması ve oyunun en heyecanlı bölümünün, Dünya Ticaret Merkezi kulelerine tıpatıp benzeyen bir gökdelende geçmesi, yapımcıları kara karar düşündürüyor. Yapılan açıklamada oyundaki binaların patlamadığını veya çökmediğini, fakat yine de ikiz kulelere benzeyen binalar olmaması için yapımcıların ellerinden gelen azami gayreti gösterdikleri duyuruldu. Spider – Man Enter: Electro' nun yeni piyasaya çıkış tarihi belli değil.

Daha bitmedi, 18 Eylül' de de Sony Computer Ent. Bir açıklama yaptı ve 25 Eylül 2001 Salı günü piyasaya çıkarmayı planladıkları Syphon Filter 3' ü rafa kaldıracaklarını duyurdu. Sony Computer Ent. America yetkilisi, "uzun süre düşündükten sonra, Syphon Filter 3 ile ilgili bazı detayların, bu trajedi ile çakışabilecek yönleri olduğuna karar verdik" dedi. Firma, hala yapılacak en doğru hareketi bulmaya çalışıyor. Oyunun çıkıp çıkmayacağı konusu belirsizliğini koruyor.

Gördüğünüz gibi dünyanın öbür ucunda yıkılan iki bina, oyun dünyasını bile böyle karıştırdı ve karıştırmaya devam edecek. Umarım merakla beklediğimiz oyunlar için iptal kararları çıkmaz. Hepinize iyi eğlenceler, Bye&Smile...

HABERLER

Yeni jenerasyon Colin McRae

Zamanının en iyi ralli oyunu olan ve dört milyondan fazla satan Colin McRae Rally' nin yapımcı firması Codemasters, PS2, X-Box gibi yeni jenerasyon makineler ve PC için, yepyeni bir Colin McRae oyunu yaptığını duyurdu. Rick Nath, yaptığı konuşmada şöyle dedi: "Yeni oyunumuzda kişisel deneyim üzerine yoğunlaşıyoruz. Diğer oyunlarda genellikle araçlara ve pistlere özen göstermiştik. Bu kez oyuncunun araba değil, gerçekten Colin McRae olduğunu hissetmesine çalışacağız. Artık oyuncular, co-driver Nicky Grist ve Ford takımıyla bir bütün olarak çalışacak."



Oyunda başı çeken araba yine Ford Focus RS World Rally Car olacak. Bunun yanında çok sayıda seçilebilir araçlar, pistler ve ülkeler var. Oyundaki Focus' un, süspansiyon gibi tamamen hareketli çalışan parçaları olacak. Çok geliştirilmiş hasar motoru sayesinde araba tamamen parçalanabilecek. Yeni Colin McRae Rally, 2002 yılı içerisinde çıkarılacak fakat platformlar ve çıkış tarihi tam olarak belli değil.

Half – Life PlayStation 2' de

Evet evet, oyunun yapımı tamamlandı. PC' yi dört sene sallayan, bütün ödülleri toplayan, şimdiye kadar yapılmış en iyi first – person shooter olan Half – Life artık PlayStation 2' de. Genellikle PC' den konsola uyarlanan oyunlarda kalite kaybı olduğunu görürdük. Fakat, PlayStation 2, Unreal Tournament deneyiminden sonra daha da hazırlıklı. Opposing Force paketini hazırlayan yapımcılar, PS2 Half – Life' ın her bölümünün PC kadar, hatta daha da kaliteli olması için ellerinden geleni yapmışlar. Yapımına geçen yılının nisan ayında başlanan oyunda, PS2 sahipleri enkaz, ateş, duman gibi geliştirilmiş özel efektler, daha fazla detay, keskin fon elemanları ve daha fazla poligonal karakterler bulacaklar.



Oyunda single player seçeneğinin yanı sıra iki de multiplayer seçeneği var. Decoy modunda iki kişi aynı anda ilerliyor ve ortak görevleri tamamlıyorsunuz. Head to head modda ise birbirinize karşı







Merhaba ve hemen sorular,

1- PSX ne zaman piyasadan kalkacak ve oyun yapımı durdurulacak? PSX kalkacaksa Sony neden PSone' ı çıkardı?

2- PS2' ya çip takılıyor mu? Peki takılıyorsa kopya oyunları Türkiye' de var mı?

3- Resident Evil 4 çıkacak diye bir haber yok mu? Eğer çıkarsa PSone' a mı, yoksa PS2' ya mı çıkar?

Sevgilerimle, İsmail 217

Soyadın gerçekten ilginçmiş doğrusu.

1- PSX' in piyasadan kalkması, önümüzdeki üç dört sene içinde zor. Sony PSone' ı, PlayStation efsanesini sürdürmek için piyasaya çıkardı. Neden PSX' in piyasadan kalkmasını bu kadar istiyorsunuz anlamıyorum.

2- Evet takılıyor, ayrıntılı bilgi için www.consolesource.com adresine göz atabilirsin. Kopya oyunlar Türkiye' de var, ama dedim ya; Allah taş yapar.

3- Resident Evil 4, Nintendo GameCube için çıkacak. Daha ayrıntılı bilgi aşağıda, haberler kısmında.

Merhaba MegaEmin,

Ben bir PSone sahibiyim fakat bana yurtdışından geldiği için Türkiye' de satılan oyunları çalıştırmıyor. Arkadaşım bir çipten bahsetti, doğru mu söylüyor yoksa yalan mı?

Tunççin Yüksel
Seydişehir / Konya

PSone makineleri, PAL ve NTSC olarak iki farklı sistemde üretilir. Bu farkı ortadan kaldırmak için tek çaren arkadaşının bahsettiği o çip.

Selam Emin Abi,

1- Tamam, bütün konsollar var diyorsunuz, ama içlerinde GameBoy yok! Yani GameBoy bir konsol dil mi?

2- GameBoy' dan söz açılmışken, Pokemon Crysal' in tam çözümünü verebilir misin dergide?

3- Eee, başka soru yok. Neyse 3 yazmış olduk artık, bi tane sorayım... Hmm... Ne renk çorap seversin?? (Buyur, şimdi bu okuyucuyu dövme de yanında yat...)

Oruç "MaXPayne" Dişi

1- Hayır, bütün konsollar var demiyoruz. Ayrıca GameBoy, konsollar değil, portatif sistemler kategorisine girer.

2- Hayır.

3- Kıyafetimle hangi renk uyuyorsa. Eh, benim söyleyeceklerimi sen söylemişsin zaten.

Selam MegaEmin Abi,

Level' ı 1,5 yıldır takip ediyorum ve sizi çok beğeniyorum.

1- Sony' nin ana bayisini nerede bulabilirim? Başka yerlerde orijinal oyunlar genellikle 20 - 30 dolar pahalı.

2- Ben ayda bir oyun alıyorum ama orijinal alıyorum. Fakat güzel olsun istiyorum. Mayadrom' da (en çok çeşit orda benim bildiğim) zone of enders adlı oyun 90 dolar iken başka yerlerde oyunlar genellikle 70 dolar. Bunun sebebi nedir?

İsimsiz kahraman

İsimsiz kahraman yazmışsın ama e-mail' da adının Kaan Demir olduğu gözüküyor:)

1- Benim bildiğim, Sony Bayilerinde standart bir liste fiyatı vardır. Ana bayileri bulmak yerine birkaç yer daha gez derim.

2- Basit, Mayadrom' daki dükkan kiralarının ve aidatların yüksek olması. İşletme sahibinin biraz daha fazla para kazanma isteği de olabilir.

PlayStation' ın gücünü küçümsemeyin!!!

HABERLER

ölüm savaşı yapıyorsunuz. Oyundaki joypad kontrollerini çok iyi düşünmüşler. Analog kollarıyla hareket süper, birisi hareketi, diğeri ise görüşü yönetiyor. Öndeki düğmeler ise zıplamak ve ateş etmek için. Üstelik titreşimi de var. dilerseniz oyunu USB mouse ve klavye ile de oynayabilirsiniz. Quick Save seçeneği ile oyunun her yerinde RAM' e save edebilir, daha sonra bunu memory karta atabilirsiniz. Oyundaki detaylar PC versiyonuna göre çok daha keskin ve net. İğrenç yaratıklar bile PC' den daha iyi görünüyor. Team Fortress veya Counter-Strike add-on ları ile ilgili henüz bilgi yok.

Şok! Resident Evil serisi PlayStation' a veda etti!

Capcom, yeni yapılan Resident Evil 4' ün de içinde bulunduğu altı Resident Evil oyununu GameCube' e getirmek için Nintendo ile anlaşma yaptı. Bu demek oluyor ki Resident Evil serisinin yeni oyunlarını PlayStation2' de göremeyeceğiz. İşte GameCube için yeniden yapılan altı oyun: Biohazard (Resident Evil serisi Japonya' da "Biohazard" olarak anılıyor), Biohazard 2, Biohazard 3: Nemesis, Biohazard Code: Veronica ve şu an yapım aşamasında olan yeni Biohazard 0. Capcom' un böyle bir anlaşma yapması ilginç, çünkü Resident Evil oyunlarını bu güne kadar sekiz platforma yaymış ve milyonlarca oyun satmıştı. Şimdi ise sadece bir konsol üzerine yoğunlaşıyor. Nintendo için ise bu anlaşmanın amacı çok açık; sadece çocuklar için yapılmış bir makine olmadığının, ve eski oyunculara da hitap edeceğinin en güzel mesajını veriyor. Üstüne üstük Capcom bir de açıklama yapıp, PlayStation 2 sahiplerinin üzülmemesi gerektiğini, Devil May Cry ve Onimusha gibi iki büyük serinin hala PS2' da olduğunu belirtti. Yok canım ne demek, onları da alın, mühim değil. Bütün bunlar PlayStation sayesinde bulunduğu yere gelen Resident Evil serisinin, Sony' ye ihaneti anlamına mı geliyor? Capcom' a göre hayır, bu anlaşma sınırsız değil; sadece adı verilen altı oyun için geçerli. İlerisi için ise o anki durumu değerlendireceklermiş.





xenosaga

Yeni bir destan yazılıyor...

Her ne kadar Xenogears tam bir başarısızlık olarak görülse de kendine has hayran kitlesiyle diğer PS RPG'lerinden ayrılmayı başarmıştı. Elbette pazarın devi Final Fantasy kadar popüler olamadı ama zaten popülerlik Xeno'nun derinliğine ters düşecek bir olgu. Bizans dönemine ait dinsel komplolar, karmaşık bilim-kurgu öğeleri ve 30 yıllık Japon animasyonuna saygı niteliğinde bir görsellik, Xenogears'a saplantı derecesinde bağımlı oyuncular kazandırdı. Hatta eleştirilerden daha fazla 'devam' isteği alınınca Xenosaga'ya başlama kararı verilmiş. Bayrağı devralan Monolith Soft, şu an Namco'nun kanatları altında sessiz sakin bir şekilde çalışmakta.

Her şeyden biraz...

Monolith Soft, Xenosaga'nın tam anlamıyla bir devam oyunu olmayacağını söylese de oyunun Xenogears ile birçok benzerlik taşıyacağı apaçık ortada. İsimden tutun karakter tasarımına, hatta arka plan hikayesine kadar her şey hemen hemen aynı. Tabii ellerindeki tüm bu malzemeyle farklı bir şey ortaya çıkarmaları da mümkün. Oyunu tam adı "Xenosaga Episode I: The Will to Power". Oyun altı bölümlük efsanevi bir hikayenin ilk bölümü olacakmış. Xenogears ise beşinci bölüm olarak efsanede yerini alıyor, kısacası bir Star Wars durumu söz konusu.

Xenosaga, insanlığın yıldızlar arası yolculuk yapabildiği bir zamanda geçiyor. İnsanlar dünyayı terk etmeye çabalıyor. Bu büyük göçün amacı, kendi literatürlerinde "Kayıp Kudüs" diye geçen dünyayı bulmak (bu da bir tür 'Homeworld' hadisesi). Federasyona bağlı yaklaşık yarım milyon gezegen bulunmakta ve bunlar 'Unus Mundus' denilen boyut kapılarıyla birbirine bağlı. 'Vector' da bu ağ sisteminden sorumlu firma; koloni gemileri onun kontrolü altında yolculuk ediyor. Koloni gemileri insanlığın sınırlarını genişletmek için gerekirse güç kullanmayı göze almış durumda ve gerekiyor da. Uzayda Gnosis adında yeni bir türle karşılaşılıyor. Oldukça gizemli bir tür olmalarına rağmen açık olan bir şey var ki o da insanlara aşırı derecede benzemeleri. Bunun sebebi de yapıtaşlarını İNSAN türünün oluşturması! Gnosisler zaten yıllardır insanlara çektirmiş ve birçok kültürü yok etmiş.

Gnosisler ile savaşmak için insanlık Anti Gnosis diye bir silah sistemi geliştiriyor. Bu değişik boyutlardaki robotlar, karınlarına yerleştirilen zımbırtılar sayesinde bir Gnosis'i görünmez bile olsa tespit edebiliyor. Anti Gnosis robotları parçalarının değişebilme özelliği sayesinde, duruma göre farklı silahlar kullanabiliyor. Şimdi biraz da karakterlere göz atalım...



Karakterler:

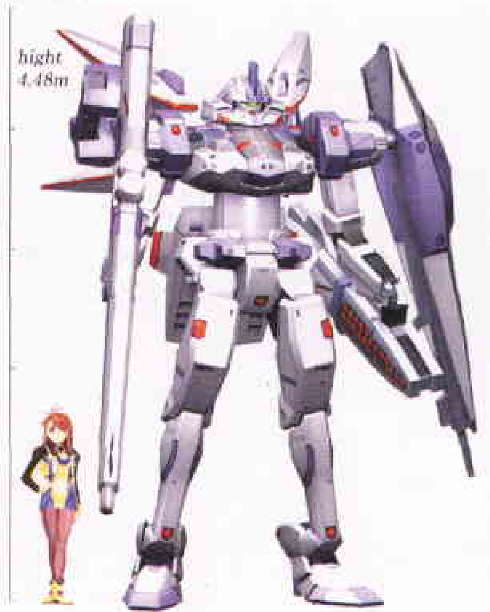


[SHION UZUKI]
CİNSİYET: KADIN
BOY: 163cm
KİLO: 48kg
YAŞ: 22

Oyunun ana karakteri. Shion KOS-MOS geliştirme projesinin lideri. Şu anki görevi KOS-MOS'u çevreleyen bir doğal felaketi incelemek ve Anti Gnosis robotları üzerinde çeşitli testler yapmak. Ayrıca yeni bir prototip robota da bakıcılık yapması gerekiyor. Savaşın ezip geçtiği bir yerde büyümüş Shion; ailesini de çok küçükken kaybetmiş. İki yıl önce de ilk aşkını bir tür kazada kaybetmiş (tam bir 'acıların çocuğu' vakası). Shion geçmişi hakkında pek konuşmayı sevmiyor. Yaşadıklarına rağmen olaylara pozitif yaklaşabilen bir karakter. Ayrıca bir dişi mühendis olarak, çapkın Vector elemanlarını peşinden koşturuyor.



[KOS-MOS]
CİNSİYET: KADIN
BOY: 167cm
KİLO: 92kg
YAŞ: 18 (görünüş olarak)



Vector tarafından geliştirilen bir savaş robotu. Seri boyunca önemli bir rol oynayan bir karakter. KOS-MOS aslında gerçek adı değil; bu sadece Gnosisler ile savaşan robotlara verilen genel bir isim. Programlandığı üç belli alan var; mantık, kuruluş ve görev. Ayrıca sahip olduğu özel bir işletim sistemi sayesinde diğerleriyle iletişim kurabiliyor. Peki gerçekten sevebiliyor mu? İşte bunu bilemiyoruz.



[CHAOS]
CİNSİYET: ERKEK
BOY: 169cm
KİLO: 53kg
YAŞ: 16 (görünüş olarak)

KOS-MOS gibi Chaos da Xenosaga serisi boyunca önemli bir role sahip. Karakteri hala büyük bir gizem taşıyor. Bu biraz da kendi tercihi; çünkü geçmişi hakkında konuşmamayı tercih ediyor. 16 yaşında gözükmesine rağmen çok daha yaşlı olduğuna inanılıyor. Gülümsemesinin arkasında neler sakladığı tam bir merak konusu.



[M.O.M.O]
CİNSİYET: KADIN
BOY: 141cm
KİLO: 36kg
YAŞ: 12 (görünüş olarak)





İşte Japon animasyon sanatından muhteşem bir örnek. İsminden de anlaşılacağı gibi M.O.M.O bir insan değil; gözlem altında tutulan Gnosisleri incelemek için yaratılmış yapay bir varlık. M.O.M.O teknik anlamda mükemmel bir minyatür; bir oda dolusu ekipman gerektiren Gnosis tespit sistemlerini kendi minik vücudunda taşıyabilen bir varlık. Yapay bir varlık olmasına rağmen, duygusal anlamda çok hassas bir karakter. En büyük dileği cennete giderek anne ve babasını tekrar görebilmek...



[Jr.]
CİNSİYET: ERKEK
BOY: 140cm
KİLO: 38kg
YAŞ: 12 (belli değil)

Evet, ismi sadece bu kısaltmadan ibaret. Jr. federasyona bağlı özerk bir eyaletin ajanı. Aynı zamanda eyaletteki bir kuruluşun temsili yöneticilerinden. Gerçek yaşı tam olarak bilinmiyor. 12 yaşında görünmesine rağmen, davranışlarından ne kadar olgun biri olduğu anlaşılabilir. Nostaljik hobilere sahip; eski kitaplar ve antika silahlar Jr. için adeta bir tutku. Özellikle ikiz otomatikleri olmadan dışarı adımını atamıyor.

Parlak bir gelecek..

Xenosaga dünyasındaki her şey 3D. Oyun iki farklı karakter modelini kullanıyor; yüksek kalitede olan olayların aktarıldığı sahnelerde kullanılıyor (oyunda birçok sinematik geçiş yer alıyor) ve daha düşük kalitede olan ise çarpışma esnasında devreye giriyor. Karakterlerin yüz mimiklerinin yanı sıra saç hareketleri de düşünülmüş. Oyundaki demolar özenle seslendirilmiş; hepsini arka arkaya bağlayınca, bir tür televizyon dizisi izlediğinizi düşünebilirsiniz.











Açık alan ve yer altı bölümleri eş zamanlı grafikler kullanıyor ama oyuncunun kamera üzerinde bir kontrolü yok. Kamera sistemi daha çok Silent Hill veya Resident Evil: Code Veronica oyunlarındakine benziyor diyebiliriz. Her ekranın sabit ama ihtiyaçlarınızı karşılayan kamera açıları var (merak etmeyin, bölüm tasarımcıları hiçbir kör noktayı atlamamış). Bu durum tabii ki mekanda saklanırken veya belli bir noktaya odaklanırken birtakım numaralara başvurmanızı gerektirecek ama rastlantısal karşılaşmaların olmamasıyla denge sağlanacaktır. Evet, Xenosaga'da önünüze birden bir yaratık fırlayamayacak; düşmanlarınızla savaşmadan önce onları haritada görebileceksiniz. Oyunun besteleri tamamıyla orijinal ve Londra Filarmoni Orkestrası eşliğinde kulaklarımıza ulaşacak. Şimdilik her şey güzel gözüküyor ama daha yapacak çok iş var (hikayenin anlaşılır bir hal alması gibi).

Güven Çatak | guven@level.com.tr









XENOSAGA	06.2002
Tür • RPG	
Yapım • Monolith Soft	
Dağıtım • Namco	
Tamamlanma • %50	
İlk İzlenim • Çok iyi	



bloodomen2

Şincik başı bölesinden tutuyirik, gıvıraraktan ganı boşaltıyirik...

Konsol teknolojisinin ilerlemesi en çok seri şeklinde sürüp giden oyunlara yarıyor. Yeni nesil konsol makinalarına orjinal ürünler geliştirilse de bana sanki oyunların çoğu eskiden çıkmış bir oyunun devamıymış gibi geliyor. Bunun asıl sebebi yeni nesil konsollar için geliştirilen ürünlerin görsel olarak serinin bir önceki bölümünden oldukça farklı gözükmesi. Bu da oyuncuları psikolojik olarak etkiliyor ve yeni çıkan oyunun aşırı güzel gözüktüğü gibi bir yer ediyor akıllarda. Blood Omen: Legacy of Kain'de bunun gibi bir seri. Yeni bölüm olan Blood Omen 2 Xbox ve PS2 platformlarına aynı anda gelecek. İçerik açısından hiçbir farkları olmayacağı duyurulan versiyonların Xbox platformundaki şekli grafiksel açıdan daha zengin ve süslü olacak. Tabi bir de Xbox versiyonunda 5.1 Dolby Digital ses sistemi desteklendiğini söylemeden geçmeyelim.

Blood Omen 2'nin hikayesi yine Kain'in hayatı etrafında dönüyor. Bildiğiniz gibi Kain bir vampir tarafından öldürülmüş ve yaşamını sonsuzluğa armağan etmiş bir masum. Serinin ikinci oyunu ilkinin bıraktığı yerden hikayeye başlıyor. Kain, vampir kolonisini toplamak için hazırlıklar yapmakta ve Nosgoth şehrini kontrol altına almak için planlar hazırlamaktadır. Yeterince güçlendiğini hisseden Kain şehre saldırıda bulunur fakat vampirlere karşı insanlığı ayakta tutmaya and içmiş bir grup olan Seraphin Şövalyelerine yenilir ve öldürülür. Bedeninden ruhu çekilir ve 200 yıllık derin bir uykuya yatar. Bu kısım Legacy of Kain: Soul Reaver 2'de gerçekleşen kısım. Bundan uzun zaman sonra çok daha fazla asileşmiş ve intikam hırsıyla yanıp tutuşarak uykusundan uyanır. Şehri tekrar geri almak için eski gücüne kavuşmaya çalışır ve kendini bir bedene yerleştirir. Bu sırada Seraphin Şövalyelerinden de öcünü alma planları yapmaya başlar.

Oyun Kain'in güçlenip ana yeteneklerini tekrardan kazanmaya başladığı noktada size bırakılıyor. Bu noktadan itibaren siz Kain'in insanüstü güçlerini kontrol ederek onları geliştirmesini sağlıyorsunuz. Ve de hikaye doğrultusunda Kain'i amacına ulaştırmaya çalışıyorsunuz. Daha çok savaşa yönelik bir tarzda dizayn edilen oyun tam olarak action-adventure türünde olacak. Soul Reaver 2'de ise daha çok bulmaca çözmeye ve keşfetmeye yönelik bölümler bulunuyor. Blood Omen serisi hareketi ön plana çıkararak daha kolay bir oynanabilirlikle daha çok eğlence hedefliyor. Sonuçta kan emerek yaşayan gözü dönmüş bir vampiri yöneteceğinizi unutmayın.









Bunu grafiksel olarak desteklemek için bol bol ara videolar kullanılmış. Bir kurbanın kanını emmeye başladığınızda araya vahşet öğesi yüksek videolardan biri giriyor. Videoda kurbanın ağzından Kain'in kanını emdiğini izliyorsunuz. Sanırım bu kısmın eğlenceli olacağını düşünmüşler. Kain'in özellikleri arasında düşmanlarının kalbini çıkarabilmek, çeşitli şekillerde vücutlarında yaralar açabilmek ve bıraktığı silahları alıp kullanabilmek var. Kain silah kullanırken düşmanının ataklarını blokladığında da araya sürekli farklı videolar giriyor. Oyun içi motorla hazırlanmış videolar oyuna dinamizm katmış ve bu da süreklilik sağlıyor.

Kain'in savaş yetenekleri de oldukça geliştirilmiş. Örneğin düşmanını yenmek üzereyken silahı ile birkaç bitiriş hareketi birden yapabiliyor. Kılıç ve balta gibi farklı silahlara ait farklı özel hareketler var. Bazıları bloklanamayan özel hareketler Kain'in o andaki gücü ve kullandığı silaha göre belirlenecek. Karşıdaki düşmanın çeşidine göre 12 değişik silaha kadar kullanılabilecek.

Oyundan çok görsel bir kan şovuna benzeyen Blood Omen 2 kısa piyasada olacak. Daha önce de söylediğim gibi Xbox ve PS2 için aynı anda satışa sunulacak. Vampir hikayelerinin ve dinamik oyun motorunun avantajını iyi kullanabilirse çok tutulacağa benziyor.

Onur Bayram | onur@level.com.tr

BLOOD OMEN 2	**11.2002**
Tür • Action-Adventure	
Yapım • Crystal Dynamics	
Dağıtım • Eidos Interactive	
Tamamlanma • %60	
İlk İzlenim • Çok kanlı	

XBOX

projectego

Simülasyon dünyası için dev bir adım...

Bazı oyunlar piyasaya çıkmadan önce bir devrim başlatacaklarını iddia eder ama bu oyunlardan çok azı sözünde durabilecek kadar sağlam çıkar. Project Ego da işte bu devrimsel oyunlardan biri olacak galiba. Böyle bir tahmin yürütmemin en büyük sebebi işin içinde, Peter Molyneux gibi bir tasarım dehasının bulunması. Oyunun adı şimdilik Project Ego olarak düşünülüyor ama 'Heroes and Fable' da olabilirmiş (ben de onların yalancısıyım).

Olmazsa olmaz RPG

Oyunun temelinde RPG öğeleri yatıyor; özellikle başlangıçta bariz bir şekilde bir RPG oynadığınızı düşünebilirsiniz. Oyuna kadın veya erkek olabilen, yaklaşık 15 yaşında bir karakterle başlıyorsunuz. Oyun boyunca karakteriniz yavaş yavaş yaşlanıyor ve en sonunda 70'lerine gelince (maksimum 80'miş) nalları dikiyor. Tabii bu vefat olayı, oyunun sonuna göre ayarlanıyor. Karakteriniz sadece yaş olarak değil, aynı zamanda görsel olarak da yaşlanıyor. Yüzünde kırışıklıklar çıkıyor, saçları beyazlıyor ve erkeklerde burun ve kulak kılları durumu söz konusu (tarzınıza uymuyorsa kestirebiliyorsunuz).







Yaşlanmanın yanı sıra oyundaki hareket ve seçimlerinize göre karakterinizin fiziksel görüntüsü de değişiyor. Diyelim ki güneşte fazla kaldınız, bir süre sonra bronzlaştığınızı farkedebilirsiniz. Eğer sık sık ağırlık çalışıyor veya egzersiz yapıyorsanız, adaleli bir vücuda merhaba demeye hazır olun. Kolunuza bir bıçak darbesi mı aldınız? Birkaç gün sonra kesiğin kabuk bağladığını görebileceksiniz; hatta yara izi bile kalabilecek. Kulak kıllarınız gibi saçlarınızı da istediğiniz şekilde kestirebilirsiniz (yalnız berber geyiğinin oyunda yer aldığını sanmıyorum).

Oyunda hazır karakterler yer almıyor (bu sefer işin kolayına kaçmak yok yani); karakterinizi tamamen kafanıza göre yaratabiliyorsunuz. Hemen hemen her istediğimizi de yapabilecekmişiz. Örneğin yolda birini gördünüz ve üzerindekileri çok beğendiniz, onu hemen bayıltıp (veya öldürüp!) kıyafetlerini alabileceksiniz. Ama bu şekilde davranmanız karakterinizi değiştirecek ve sizi karanlık tarafa bir adım daha yaklaştıracaktır (yaşasın!). Tabii bunun tam tersi de mümkün; bir asilzade olup, çevrenize iyi davranır, gülücükler saçarsanız, muhtemelen sevilen ve sayılan bir şövalye olacaksınız. Aslında Project Ego'yu böyle örneklerle sınırlamak yanlış; çünkü edineceğiniz her deneyim size özel bir şeyler içerecek.

Dev bir simülasyon...

Oyunun geçtiği dünyada simülasyon kuralları geçerli. Her hareketinizin bir sonucu var. Toprağa bir meşe palamudu attığınız zaman, onun büyüyüp bir ağaca dönüştüğünü görebiliyorsunuz. İster gölgesinde oturun, ister savunma amaçlı kullanın. Ayrıca ününüz arttıkça, insanların size bakışları da değişiyor; sizi seviyor ya da sizden korkuyorlar. Hatta barlarda maceralarınızın anlatıldığı şarkılar söyleniyor ve çocuklar saçlarını sizin gibi kestiriyor ('trend' oluyorsunuz yani). Çocuk dedim de aklıma geldi, siz de evlenip çocuk sahibi olabiliyorsunuz (tabii önce karşı cinsin kalbini çalmanız gerekiyor). Görsel anlamda oyun muhteşem gözüküyor. Her şey inanılmaz gerçekçi; yabani otların rüzgarda uçuşması ve güneş ışınlarının düşürdüğü gölgeler büyüleyici görüntüler oluşturuyor. Bir şey söylemek için daha çok erken ama görünüşe bakılırsa 2002'nin oyunu yolda gibi (unutmadan oyun sadece Xbox için yapılıyor).







Güven Çatak | guven@level.com.tr

PROJECT EGO	11.2002
Tür • RPG/Aksiyon	
Yapım • Big Blue Box	
Dağıtım • Belli Değil	
Tamamlanma • %60	
İlk İzlenim • Yaratıcılığın sınırlarını zorluyor.	



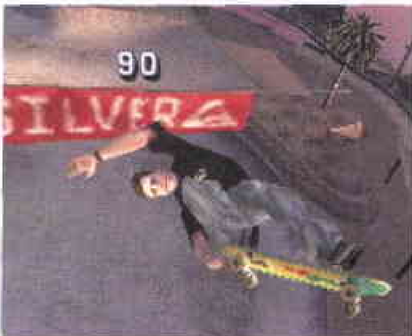
tony hawk's proskater3

Yanlış görmediniz, gerçekten de serinin üçüncü oyunu PSone' da...

Evet evet, Tony Hawk' s Pro Skater 3 PlayStation için geliyor. Bazıları hala "PlayStation ne zaman piyasadan kalkacak?" diye sora dursun, biz yeni oyunumuza bakalım. Aslında Tony Hawk, bir 128-bit sistemde çalışmadan önce de mükemmel konsepti ve dizaynıyla hemen herkesi etkiliyordu. Tony Hawk 3 PSX versiyonu da bunu kanıtlayacak nitelikte. Hala en çok satanlar listelerindeki yerini korumayı başaran nadir non-Pokemon oyunlarından birisinin Tony Hawk olduğunu unutmamak gerekir.

Tabi ki PlayStation 2, oyunun daha baba versiyonuna sahip oluyor. Oyunun PS2 versiyonunu, serinin yaratıcısı olan Neversoft hazırlıyor ve gariplik burada başlıyor. Neversoft, PSone versiyonunu da yapabilecekken topu Grind Session ve Mat Hoffman' s BMX gibi oyunların yapımcısı olan Shaba Games' e atmayı tercih ediyor. Sonuçta Tony Hawk 2' yi şekillendiren teknoloji elde hazır duruyor. Yani PS2 ve X-Box versiyonları kadar olmasa da güzel bir oyunla karşılaşacağımızdan şüphemiz yok.







Tony Hawk 3' ün öncelikli hedefi çevreyi kayma deneyiminde daha aktif rol oynatmak gibi görünüyor. İlk iki oyunda çevrenin size sunduklarını kullanıp, gizlenmiş bulmacaları çözmeniz gerekiyordu. İlk oyunda birbirine çarptırdığınız arabalar vardı, Tony Hawk 2 ise olaya biraz daha spesifik çevresel interaktif öğeler eklemişti (yavaş konuş, kafam karışıyor). Philadelphia' da çitlere çarpma, hangardaki helikopteri uçurma gibi örnekleri hatırladınız herhalde. Fakat Tony Hawk 3 bu konuda diğerlerini fena sollayacak. En azından yeni nesil konsollarda daha fazla interaktif çevresel öğenin olacağını düşünebiliriz. Oyunun kontrol mekanizması Tony Hawk 2 ile tamamen aynı olacak. Yayalar, arabalar, trafik kazaları, doğal felaketler ve değişen hava koşulları her bölümdeki görevlerinizi etkileyecek. Bu konuda da PSone versiyonu için oyuncuların biraz daha rahat olabileceğini söyleyebiliriz. Şimdilik kesinleşen altı mekandan bahsetmek istiyorum sizlere. Tabi ki bu kadarla kalmayacak, yenileri de eklenecektir.

- Skater Island – Şehrin hemen dışındaki Middleton isimli küçük bir kasabada kurulan bu skatepark, batıda kalan en büyük tesis ve 2000 Gravity Games' in yapılacağı mekan. Dev yılan koşusu ile ünlü olan park hakkında ayrıntılı bilgi için www.skaterisland.com adresine göz atabilirsiniz.
- Rio de Janeiro – Brezilya' da bir sahil kenti ve tatil merkezi olan bölümde muhtemel hedef, Dev Jesus Heykeli' ne kickflip yapmak olacak.
- Los Angeles – Melekler şehrinin bir Tony Hawk oyununda ilk görünüşü değil, hatta ikinci de değil. İlk oyunda Woodland Hills, ikincisinde Venice ile görünen bölüm bu kez nasıl görünecek bakalım.
- Canada – Oyuncuların Kanada' nın tamamını kayarak gezip gezemeyecekleri henüz açıklanmadı ama Activision en azından küçük bir kısmını ziyarete açmayı düşünüyor:) Çalışkan çocuklardan duyduğumuz kadarıyla bu bölüme çok özenilecekmiş.

TONY HAWK' S PRO SKATER 3	12.2001
Tür • Sports	
Yapım • Shaba Studios	
Dağıtım • Activision	
Tamamlanma • %70	
İlk İzlenim • PS2 ve X-Box' daki abileri kadar olmasa da, iddialı bir oyun	

- Tokyo – Gran Turismo 3 A-Spec, Metropolis Street Racer ve Jet Set Radio gibi çoğu oyun için oldukça popüler olan gerçek bir mekan. Şehir Tony Hawk yapımcıları için yeterince malzeme sunuyor zaten. Özellikle de Shibuya' daki trabzanların sayısını düşünürsek.
- Paris – Marseilles' deki tarihi beton park artık yok. Artık orası Fransa' nın kaykaycılar merkezi oldu.

Oyunda görünen profesyonel kaykaycılar, Hawk 2' den beri çok değişmemiş. Tek yeni isim Bam Margera. İşte şimdilik geçerli olan liste:

- Bam Margera
- Steve Caballero
- Rune Glifberg
- Eric Koston
- Bucky Lasek
- Rodney Mullen
- Chad Muska
- Andrew Reynolds
- Geoff Rowley
- Elissa Steamer
- Jamie Thomas

Daha önceki THPS oyunlarında bulunan Bob Burnquist ve Kareem Campbell, Konami' nin X – Games oyununda göründükleri için, Activision tarafından listeden çıkartıldılar. Problem değil, oyunda bir de kaykaycı yaratma modu var. İstediğiniz fiziksel özelliklere sahip kaykaycınızı yaratıp(gözlük, ilginç saç şekilleri, kol bantları ve dövmeler gibi), onlara özel kabiliyetler verebiliyorsunuz. Oyunu pro seviyede veya yaratılmış bir karakter ile bitirmek daha fazla video açmanızı sağlayacaktır. Yeni multiplayer modları şu an hazırlık aşamasında. Bye&Smile.

Emin Barış | megaemin@level.com.tr

onepiecemansion

Bir pansiyon işletmenin oyunu da olur mu demeyin?

Capcom, One Piece Mansion isimli puzzle oyununun Amerika için piyasaya çıkış tarihini duyurdu. Türkiye' ye de eş zamanlı olarak Kasım' da gelecek olan oyunun beta versiyonunu elimize geçirdik ve evire çevire oynadık. Resimleri görüp de hiçbir anlam veremeyenler için söyleyelim, oyunda bir pansiyonun işletmecisi oluyorsunuz. Şimdi bunun neresi eğlenceli olabilir ki dediğinizi duyar gibi oluyorum. Sözümü kesmeyip iki dakika dinlerseniz anlatıcam. Pansiyonun işletmecisi olarak göreviniz, kiracılarınıza samimi ve sıcak bir ortam sağlamak. Fakat bunu yapmak o kadar kolay değil. Kiracılarınızın odalarını nasıl ayarladığınız çok büyük önem taşıyor, şayet bazı kombinasyonlar tahmin bile edemeyeceğiniz büyüklükte felaketlere yol açabiliyor.



Ne kaa müşteri

Şimdi mevzuyu biraz açalım. Daha önce de söylediğim gibi One Piece Mansion' da işletmeci sizsiniz. Amacınız para kazanmaya çalışmak ve pansiyonunuza mümkün olduğu kadar çok oda ekleyerek binanızı yükseltebilmek. Bu hedeflere ulaşabilmek için, envai çeşit manyaklığa sahip olan kiracılarınızı mutlu etmek zorundasınız. Onları mutlu edebilmek için ise çevre odalarda kalan kiracılarla aralarındaki ilişkileri çok sıcak tutmanız gerekiyor. Rahatsızlıktan ve problemlerden hemen etkileniyorlar. Eğer ortalıkta çok stresli bir hava oluşursa, müşterileriniz pansiyonunuzu birer birer terk ediyorlar ve odalarınız gümbürtüye gidiyor. Eğer onları mutlu edebilirseniz ise haliyle doluluk artıyor ve pansiyonunuzu çok daha büyük hale getirebilme şansını yakalıyorsunuz. Müşteri tiplerinizin arasında sumo güreşçileri, balayındaki çiftler, ninja ve kedi kız gibi çeşitler olunca işiniz çok da kolay olmuyor haliyle.

One Piece Mansion, oyuncularını oldukça meşgul eden bir oyun. Siz değişik kiracıları yerleştirdikçe, her kiracı etrafındakilere reaksiyon gösteriyor. Bu durumda problem yaratan müşterilerinizi kovmak, ve diğerlerinin mutlu olmasını sağlamak size düşüyor. Oyuncu istediği zaman istediği kiracısını bir diğer odaya alabilme yetkisine sahip oluyor. Gerçek hayatta bu pek de hoş karşılanmaz ama iş oyun olunca başarıyı bu şekilde yakalayabiliyorsunuz. Oyuncu çok dikkatli bile olsa, yine de bazı belli kiracılar kesinlikle birbirleri ile geçinemiyorlar. One Piece Mansion' daki uğraşmanız gereken iş stabil, iyi dizayn edilmiş bir pansiyon yaratırken bütün müşterilerinizi de mutlu etmek. Binayı yükseltmek gerektiğini de hesaba katarsak, oyun için Sim Tower gibi bişiler desem yanlış olmaz sanırım.



ONE PIECE MANSION	11.2001
Tür • Puzzle	
Yapım • Capcom	
Dağıtım • Capcom	
Tamamlanma • %95	
İlk İzlenim • Çok uçuk, manyak ve eğlenceli bir puzzle geliyor. Sıkı durun, kaçmasın.	

O kaa nakit

Açıkçası, oyun beklentilerimizin çok üzerinde çıktı. One Piece Mansion, puzzle tarzını The Sims gibi yaşam simülasyonları ile birleştiren bir tarz yakalamış. Bu bağımlılık yapan oyunu size anca şöyle anlatabilirim: hani bir tutuldunuz mu bir türlü bırakamadığınız tetris oyunu vardı ya, işte aynı onun gibi, fakat bloklar yerine insanları kullanıyorsunuz, işte öyle bişey. Peki ya hikaye ne? Yok işte hikaye mikaye, hepsi bu kadar. Pansiyon işletmecisisiniz, para kazanıp bina yükseltmelisiniz, müşterileri mutlu etmelisiniz, işte bu. Yani bir puzzle oyunu hakkında daha ne yazabilirim ki?

Hadi biraz daha detaya ineyim bari. Her müşterinin kendine has aykırı bir karakteristiği var. İnatçı yaşlı kadın, barış, huzur ve sessizlik ararken, ninja veya sumo güreşçisi bol bol gürültü yapıp ortalığı sallıyor. Bazen de binanıza izinsiz, kaçak şekilde yerleşen tipler oluyor. Bunlardan kurtulmanın yolu da, etraflarına en gürültülü ve en rahatsız edici müşterilerinizi yerleştirerek hayatlarını zehir etmek. Zaten fazla dayanamıyorlar. One Piece Mansion, uzun zamandır gördüğüm en orijinal ve iddialı PSone oyunlarından bir tanesi. Oyundaki fikirler çok Japon işi kalıyor ama biz batılıların da hoşuna gidebilecek noktaları var. Bence büyük bir kitle toplayacak kadar kaliteli ve eğlenceli bir oyun One Piece Mansion. Bye&Smile...

Emin Barış | megaemin@level.com.tr



disney's thelittlemermaid2

İşte size denizaltında geçen, ıslak mı ıslak, beş vitesli, şanzımanlı bir macera

Bir Disney fanatiği değilim ama ne yalan söyleyeyim, adamların yaptıkları çizgi filmleri severek izliyorum (zaman bulursam tabi ki). Aslında çizgi filmleri genel olarak severim ama çok az yapımcı Disney gibi işlerine yüreklerini koyuyorlar. Her neyse, Disney' in denizlerin altında geçen "Küçük Denizkızı" macerasını biliyorsunuzdur herhalde. İşte bu maceranın ikinci filmine de oyun yapıldı. Konusunu anlattırmayın bana şimdi; denizin altında işleyeceğiniz bir Atlantis' iniz olmadıktan sonra ne olabilir ki? Gerizekalı oradan oraya gitmeli bir konusu var işte.

Tam bir Disney eğlencesi

Haliyle daha çok kız çocukları için yapılmış izlenimi veren oyunda, alışılageldiği gibi filmden alınan tonla sahne var. Oyunda bir panik havası yok, her şey sakin ve kontroller de küçük parmakların zorlanmayacağı kadar basit. Hangi düğmelerin ne işe yaradığı oyunun içerisinde anlatıldığından, iki saat açıp kitapçığı okumak zorunda bırakılmıyorsunuz. Analog kullanırken bile Ariel' i yüzdürmek oldukça kolay. Yalnız dar noktalarda denizkızını hareket ettirmek biraz zorlaşıyor. Hatunun kendi boyuna bir de kuyruğu eklenince upuzun bişi oluyor ve stratejik noktalardan geçerken çok kolay hasar alabiliyor. Fakat oyunda bu hatayı kapattıracak kadar fazla hak veriliyor. Eğer oyundaki bütün noktaları araştırıp gizleri bulma taraftarı bir oyuncu iseniz, oyunun bu yönde de bir güzelliği var. alamadığınız nesneleri, istediğiniz zaman geri dönerek edinebiliyorsunuz; kaybolma, çalınma derdi yok.

Grafik olarak, Blitz' in Chicken Run' dan sonra yaptığı en çekici oyun diyebilirim. Yine filmin ruhu oyuna iyi taşımış. Oldukça geniş bir dünya, fakat hiç karışık değil. Kesinlikle kaybolmuyorsunuz ve neyi görmek istiyorsanız onu görüyorsunuz. Ariel ve su altı arkadaşları sanki yaşıyormuş gibi çizilip doğala yakın anime edilmiş. Oyunun dünyası aynı filmdeki gibi rengarenk ve yaşam dolu. Özellikle korkutucu sahnelerde hareketli pasteller çok kullanılmış. The Little Mermaid II, görsel efektleri konusunda çok zengin değil. Sadece normal bir çocuk oyununda olabilecek volkan patlamaları, ateş topları falan var.

Disney' de bilinen bir şey vardır ki, bir karakteri seslendiren ses sanatçıları, sonsuza dek karakterleriyle anılırlar. Disney Interactive, aynı durumu oyun için de geçerli kılmış. The Little Mermaid 2 filminin bütün seslendirme kadrosu, oyunda da görev almış. Böyle profesyonel bir seslendirme grubu sayesinde de oynanışa ekstra keyif geliyor. Seslendirmelerde heyecan, korku veya hırs gibi duygular çok iyi yansıtılmış.

Ariel ve Melody çok şey görecek

The Little Mermaid 2' de anlam veremediğim tek şey hikayenin ele alınışı oldu. Filmden alınan bölümler öylesine kötü makaslanmış ki, anlamının büyük kısmını yitirmiş. Ariel' in, Prens Eric' i kahramanca kurtarmasından saniyeler sonra kendini Ursula' nın ülkesinde hapis bulması anlaşılır gibi değil mesela. Yani hikayeyi toparlayacak bir köprü yok. Oyun çok kaliteli oynanabilirliğinin yanında alel acele, uyum aranmadan kırpılmış hikayesinin kurbanı oluyor. Firma Chicken Run filminin oyununda da aynı hatayı yapmıştı. Bak Blitz, gerçekten eğlenceli oyunlar yapıyorsun; BARİ BİRİSİNİ KİRALA DA ŞU OYUNLARINI DOĞRU DÜRÜST BİTİRSİN! (Reha Muhtar gibi oldu sanırsam ki)

Kolaylıkla halledilebilecek olan hikayedeki boşluklar ve acemice kesilen videolar gibi problemlerin haricinde, Little Mermaid 2 ile ilgili çok fazla endişe edilecek bir konu yok. Oyun basit, hatta fazlasıyla basit; çok mükemmel veya basit bir tarafı yok. Vurdulu kırdılı tabir edilen oyunlardan hoşlanmıyorsanız, veya kızınıza alacak güzel bir hediye arıyorsanız, bu oyun tam size göre. Bye&Smile...

Emin Barış I megaemin@level.com.tr

INFO-BOX | **AKSIYON**

Bilgi İçin • www.agetec.com
Yapım • Blitz Games
Dağıtım • THQ

Desteklenenler • 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

DISNEY' S THE LITTLE MERMAID 2 | **73**

Grafik • Filmi gibi rengarenk, hayal gücünüz karar eğlenceli. Fakat göz kamaştıran bir güzellik beklemeyin.

Atmosfer • Bir Disney senaryosuna sahip filmin oyunu. Fakat neden senaryonun aynı şekilde akmasına izin verilmemiş anlayamadım.

Ses • Seslendirme orijinal kadrodan.

Oynanabilirlik • Eğlenceli, kolay kontrollü. Bir iki gizli yeri de dahil edersek iki gün sizi oyalayabilir; en fazla.













saiyuki:journeywest

Arkadaşlığa yolculuk... Korku yüklü bir yolculuk... Dünyayı kurtarmak adına yolculuk... Batıya yolculuk...

Enteresandır, PlayStation için hala kaliteli oyunların yapıldığı nadir türlerden birisi de RPG' ler. Mevzu bahis yeni maceramız KOEI' den geliyor. Çin' in en ünlü efsanelerinden birine dayanan Saiyuki, sizi Çin' den Hindistan' a kadar sürecek destansı bir yolculuğa götürüyor. Oyuncular, Yıldırım Tapınağı' nı bulup gördüğü rüyaların anlamını çözmek için Hindistan' a gitmek zorunda olan Sanzo' nun yolculuğunu paylaşacaklar. Haritanızda ilerledikçe "were" ırkından arkadaşlar edineceksiniz. Bu were denen yaratıklar dev maymun, ejderha veya deniz yılanı gibi efsanevi canawarlara dönüşebiliyorlar.

Oyun gerçekten ilginç. Karakterlerin saldırılarında kullandıkları en büyük güç "Wereform". Bunun anlamı kurt adam benzeri devasa yaratıklara dönüşüp rakipleri hüllen deşebiliyor olmanız. Hiç beklenmeyen yardım kaynaklarınız var: "Guardians". Guardians, denen olay aslında tanrısal gruplar. İhtiyacınız olduğu anda, size ve ekibinize çeşitli yetenekler ve güçler sunuyorlar, gerektiği zamanlar sizi koruyorlar. Alışılageldiği gibi yine karakter ayarlamaları yapabiliyorsunuz. Niteliklerini değiştirmek ve onlara özel kabiliyetler kazandırmak sizin elinizde. Bir diğer yardımcınız ise büyüler. Savaşların kaderini bile değiştirebilecek kadar kuvvetli olan büyüler, kişisel iyileştirmeden, tüm rakipleri öldürmeye kadar çeşitlilik gösterebiliyor.

İnsan veya hayvan...

Saiyuki' den aldığım ilk izlenim sanki biraz Final Fantasy Tactics' den alıntı gibi, öyle kokuyor gibi geldi bana. Hatta dürüst olmak gerekirse; ki gerekir, oynanış ve görüntü olarak neredeyse aynısı:) Yok yok, yine de alıntı demek doğru olmaz sanırım, ayıp.

Gelelim oynanabiliriteye. Kontroller, bu tarz strateji oyunlarında en kolay taraftır, sadece basit hareketlere ve element maçlarına odaklanırsınız. KOEI, Final Fantasy Tactics' de bulunan çılgınca derin ve karışık görev sistemleri yerine, "were" sistemi ve doğal kabiliyetlere odaklanmış. Oyun makul bir çizgide ilerliyor; özellikle hikayede efsaneler çok güzel işlenmiş.

Sistemin yaşını göz önüne aldığımızda, oyunun grafik detaylarının son derece şık yapıldığını söyleyebilirim. Hatta söyledim de. Her karakterin dialog kutularında beliren dört farklı yüzü var. Oyun içindeki periler çok iyi anime edilmiş. Karakterler göz kırpıyorlar, kafalarını sallıyorlar, sürprizlere tepki veriyorlar, hatta kızdıklarında yumruklarını sıkıyorlar. Bölümler çok dinamik değil ama güzel görünüyorlar. Özel efektler de yeterince iyi. Özellikle de bir Guardian çağırıldığındaki ekrandaki renkleri görmelisiniz. Garip açılış müziğini bir kenara bırakırsak, oyunun geri kalanındaki duyumsal kısımlar da görevlerini yapıyor.

İşte bütün mesele bu.

KOEI' nin oynanışı çok fazla etkilemeyen hatalarından birisi da yanlij yasılan kalimelel. Şu Japonlar İngilizce' yi bir türlü öğrenemedi gitti.

Saiyuki, PlayStation' da, "Final" kardeşlerinin yanındaki yerini aldı. Bu oyunu oynayıp beğenirseniz, Final Fantasy Tactics, Vandal Hearts ve Vanguard Bandits isimli oyunlara da bir göz atmalısınız. Bye&Smile...

Emin Barış | megaemin@level.com.tr

INFO-BOX RPG

Bilgi İçin • www.agetec.com
Yapım • KOEI
Dağıtım • KOEI

Desteklenenler • 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller











SAIYUKI: JOURNEY WEST 84

Grafik • Final Fantasy Tactics kadar olmasa bile yakın kalitede. Yamada' nın dizaynları gerçekten iyi.

Atmosfer • Başlarda sıkılıyorsunuz ama sonra sizi kendisine bağlayabiliyor.

Ses • *Seslendirmeye* özenilmiş, baştaki tema şarkısı iğrenç.

Oynanabilirlik • Takım yönetimi ve karakter geliştirmeleri çok memnun edici olmasa da, element ve "were" sistemleri savaşı daha keyifli hale getiriyor.

MAX PAYNE

Tamam biliyorum, hepiniz Max'in karısının ve çocuğunun intikamını almak için yanıp tutuşuyorsunuz. Peki bunun için bir süre daha beklemeye ne dersiniz? Mesela size buradan bazı stratejiler versem, silahları anlatsam da bunları kötü adamlara karşı kullansanız? Ya da oyunu belki de ikinciye, üçüncüye bitirmenize rağmen büyük ihtimalle keşfedemediğiniz paskalya yımırtalarını (ecnebiler bunlara easter egg diyorlar) öğrenmek hoşunuza gider mi? Belki de bu sayede oyunu bir dahaki yüklemenizde daha fazla zevk alacaksınız. Kim bilir, belki de hiç bir işinize yaramaz bu yazı :) Neyse, okumaya devam ettiğinize göre merak ediyorsunuz sanırım. Başlıyoruz o zaman.

SİLAHLAR

Boru ve Beyzbol Sopası

Oyunda bulacağınız yakın dövüş silahları yalnızca iki tane. Hoş oyun boyunca bu iki silahı "silah" olarak kullanmanıza gerek kalmayacak ama bölümlerden birinde elinize gerçek bir silah geçirene kadar beyzbol sopası kullanmak zorunda kalacağınızdan, en azından bu şeylerle nasıl dövüşebileceğinizi öğrenmeniz yararınıza olacaktır.

Peki bunları savaşırken kullanmayacağınıza göre ne yapacaksınız. Herhalde etraftaki sandıkları ve camları kırmak için değerli cephanelerinizi harcamıyorsunuz, değil mi? Eğer harcıyorsanız, bundan sonra harcamayın :) Bu iki silah tam da bu işe yarıyorlar çünkü.

Eğer olur da tüm cephaneniz biterse ve bir süre bu iki silahla tek başınıza kalırsanız, ve yine olur da bir düşmanı öldürmeniz gerekirse bunu arkasından yaklaşıp shootdodge durumuna geçip kafasına vurarak yapmalısınız. Aksi halde düşman göğsünüze şarjörünü boşaltırken siz sadece seyretmekle yetinirsiniz.

Beretta

Gerek tek Beretta, gerek çift Beretta oyunda kullanacağınız en basit silahlardandır. Oyunun başlarında bu silah için bolca cephane bulsanız da, daha güçlü silahlar ortaya çıktıktan sonra bu silahın cephanesinde gözle görülür bir azalma oluyor. Oyunun başında sahip olduğunuz silah olduğu için, yine sadece oyunun başındaki düşmanlara karşı etkili dersem yanlış olmaz. Tabi ileride diğer silahlarınızda cephane sıkıntısı çekerseniz, yine bu emektar silahınıza dönmeniz gerekebilir. Eğer bir yerleri havaya uçurmanız gerekirse (mesela bir varili) bu silahı kullanmanızı öneririm.

Desert Eagle

En önemli özelliği isabet oranı olan bu silah sayesinde, nişan almanın diğerlerine göre nispeten daha zor olduğu sağ ve sol shootdodge atlayışlarını gönül rahatlığıyla yapabilirsiniz. İyi bir sonuç almak için bu silahı kullanırken düşmanları kafalarından vurmaya çalı-



şın. Cephanesinin çok fazla bulunmaması ve şarjörünün taşıdığı mermi sayısının az olması, bu silahı biraz daha dikkatli kullanmanızı gerektiriyor. Size tavsiyem bu silahın mermilerini oyunun sonlarına saklamanız.

Shotgun (Pump-Action ve Sawed-Off)

Oyundaki en güçlü yakın menzil silahları olan pompalılar, yavaş ateş etmeleri nedeniyle bazı durumlarda güçlük çıkartabiliyorlar. Pump-action versiyonu yedi mermi taşıyabilirken, Sawed-Off versiyonu yalnızca iki mermi taşıyabiliyor. Zaten yavaş olan silaha bir de reload yaptığınızı düşünürseniz, düşmanın sizi keklik gibi avlaması bazı durumlar işten bile değil.

Jackhammer

Bu silahın ismi Fallout hastalarına hiç de yabancı gelmeyecektir. Evet doğru tahmin ettiniz, Fallout'taki en güçlü silahlardan olan pompalı türevi Jackhammer, gücünü burada da gösteriyor. Hem yakın menzilde mükemmel, hem de ateş hızı oldukça yüksek. Birçok shootdodge durumunda favori silahınız olacaktır.

Ingram

Oyundaki en hızlı ateş edebilen silahlar olan Ingram'ların bir diğer önemli özelliği aynı anda iki tanesini birden kullanabilmenizdir. Dezavantajı yüksek hasar gücünden faydalanabilmek için çok iyi nişan almanızı gerektirmesidir. Ama shootdodge modunda rahatça nişan alabildiğinizden bu eksiklik de bir nebze ortadan kalkmış oluyor. Her iki elinizde de Ingram varken reload yapmadan 300 mermi sıkabileceksiniz, ama bu ateş hızıyla bu kadar mermi çok kısa sürede tükeniyor uyarayım.

Colt Commando

İşte kusursuz silah. Her şeyiyle dört dörtlük olan bu silah eminim ki sizin de favori silahınız olacak. 150 mermi alabilen silah özellikle de oyunun sonlarında çok sık karşınıza çıkacak (düşman ellerinde). Bu sayede şarjörlerinizi rahatça doldurma ve düşmanları kolayca harcama imkanınız var.

Sniper Rifle

Uzak menzilden müthiş etkili olan bu tüfeğin hem mermisi çok az bulunuyor, hem de işe yaraması için isabetli atışlar yapmanız gerekiyor. Dürbünü kullandığınızda nişangahın yavaşta olsa hareket etmesi, başarılı bir atış yapma ihtimalinizi birazcık düşürüyor. Herhalde bu silahla shootdodge eğlencesine pek fazla girmemenizi önersem yanlış olmaz. Mermilerinizi uzaktaki zorlu düşmanlar için saklayın.

M79 Grenade Launcher

Düşmanla veya yerle temas ettiği anda patlayan bombalar atan bu silah, oyundaki tahrip gücü en yüksek olan silah. Ama ne yazık ki cephanesi çok ender bulunuyor. Bu yüzden değerli bombalarınızı bir iki düşman üzerinde değil, grup halinde bulunan *düşmanlar* üzerinde harcamalısınız.

El Bombaları ve Molotof Kokteylleri

Bu silahları özellikle düşmanın sesini duyduğunuz köşelerde kullanmalısınız, böylece düşman sizi görüp de hoş geldin partisi veremeden önce dersini almış olacaktır. Ya da sürekli siperlerin arkasında saklanan düşmanlara bunun iyi bir fikir olmadığını göstermek için de kullanabilirsiniz. Sayıları oldukça sınırlı olduğundan gereksiz yerlerde kullanmamaya özen gösterin.

BULLET TIME

Bullet Time özelliğini kullanmak sizde de bir hastalık oldu, değil mi? Olur olmaz her yerde, zırt pırt bu özelliği kullanıyorsunuzdur herhalde, belki de sırf çok şık göründüğü için. Peki madem bu kadar çok kullanıyorsunuz bu özelliği, bari inceliklerini yazayım da bu muhteşem özellikten maksimum verim sağlayın.

Belki çeşitli yazılarda Bullet Time ve Shootdodge kelimelerini görmüşsünüzdür. Bunların farkları şu: Bullet Time denilen şey oyundaki zamanı yavaşlatmanıza verilen isim. Shootdodge ise bu moda girdiğiniz anda, aynı zamanda herhangi bir yöne doğru zıplamanızla oluşan harekete verilen isim. Kavramları açığa kavuşturduğumuza göre Shootdodge taktiklerimize başlayabiliriz.

İlk olarak en önemli stratejiyi söyleyeyim. Shootdodge hareketini gerçekleştirdikten sonra yerden kalkmanız için ufak da olsa bir zamana ihtiyacınız var, bu sırada hareketsiz bir hedef olduğunuzdan silahlara karşı da oldukça savunmasız olacaksınız. O yüzden Shootdodge özelliğiyle yapabileceğiniz en başarılı hareket, zıplama hareketiniz tamamlandığında bir siperin arkasına düşmüş olmanızdır. Bu sayede en zayıf olduğunuz an bile zarar görmeyeceksiniz.

• Shootdodge hareketine kapı ağzı, duvar köşesi *gibi belli bir* sipere sahip olduğunuz bir yerden başlayın. Sakın bunun içeridekilere sürpriz saldırı yapmanız için gerekli olduğunu düşünmeyin. Geçen ay Tuğbek'in incelemesini okuduysanız gerçekten de içerideki adamların siz ne kadar gizlice hareket ederseniz edin, içeri girdiğiniz anda sizi bekliyor olduklarını göreceksiniz. Buradaki amacımız Shootdodge hareketine başlamadan önce herhangi bir şekilde zarar görmemek.

• Her ne kadar bunu çok fazla kullandığınızı bilsem de sağa ve sola zıplayarak shootdodge yapmanız pek de iyi bir şey değil aslında. Bu şekilde zıplamanız, resmen düşmanlara kendinizi açık bir hedef yapmanız demektir. Ama bunun yerine geriye doğru shootdodge yaparsanız (isterseniz geriye sağa veya sola doğru da yapabilirsiniz) düşmandan uzaklaşacağınız için, onlara daha zor bir hedef sunmuş olursunuz (eğer kendinizi düşmanın yerine koyarsanız, karşınızdaki Max geriye doğru zıpladığında göreceğiniz tek şeyin ayak tabanları olduğunu anlayabilirsiniz).

• Shootdodge yaparken önünüzde sizi engelleyebilecek bir şeyin (örneğin bir sütun veya masa gibi) olmamasına özen gösterin. Bu sadece boşa harcanmış bir bullet time olacaktır. Shootdodge yaparken hedefiniz zamanınız dolana kadar mümkün olduğunca çok düşman vurmaktır, eğer önünüzde bir engel varsa bunu gerçekleştirmeniz çok zordur.

• Shootdodge hareketinin her silahla çok iyi sonuç vermediğini, denediyseniz görmüşsünüzdür. Shootdodge hareketinden en iyi sonucu almak için seçtiğiniz silahın da çok önemli olduğunu söylemeliyim. Peki hangileridir bu etkili silahlar?

Shotgun

Düşmanlara yakın olduğunuz shootdodge hareketleri için en etkili silahlardan biri pompalı tüfektir. Jackhammer kullanmıyorsanız bir shootdodge hareketi süresince yalnızca tek bir kez ateş edebileceksiniz. Bu yüzden kalabalık gruplara karşı bu silahı kullanmanızı tavsiye etmiyorum. Yakından yapılan saldırılar genellikle birçok düşmanı öldürebilmekte, ama eğer düşman size uzaksa kesinlikle bu silahı kullanmayın.

Desert Eagle

Desert Eagle silahının hem yakından, hem uzaktan yapacağınız shootdodge hareketlerinde çok işe yaradığını söyleyebilirim. İsabet oranının yüksek olması ve vurduğu hedeflere oldukça fazla zarar verebilmesi sayesinde orta ve uzun menzilde favori silahlarınızdan olabilir.

Ingram

Ingram özellikle sık ateş edebilmesi sayesinde çok sevdiğiniz silahlardan biri *olacaktır, ama* bunun uzun menzilde pek de isabetli olduğunu söylemek de pek mümkün değil. Yine de tek bir zıplama sırasında birden fazla düşmanı rahatça vurabilmek de büyük bir ihtimalle tercih edeceğiniz bir özellik olacaktır. Eğer karşınızdaki düşmanlar dar bir alanda toplanmışlarsa (mesela bir koridor veya kapı ağzı olabilir), bu silah en etkili seçimdir.

Colt Commando

Oyundaki en mükemmel silahlardan biri olan Colt Commando ile hem yakın menzilde, hem uzak menzilde gönül rahatlığıyla shootdodge yapabilirsiniz. Hem zarar verme özelliği, hem de isabet oranı oldukça yüksek olan bu silahın cephanelerini zor savaşlar için saklamanızı önermeyi de unutmayayım.

GİZLİ YERLER (Easter Eggs)

Max Payne de içinde birçok gizli yer bulunduran oyunlardan. Hoş bunların çoğu daha çok normalde fark edemediğiniz yerlerden geçip ilerleyerek cephane, silah falan bulmanız üzerine kurulu olsa da ben sizin için ilk olarak özellikle değişik olanları seçmeye çalıştım (yani bunlar chapter'lara göre sıralı olmayacak, en ilginç bulduklarımı önce yazacağım).

Sado-mazo odası

(Chapter 5-5 : In The Land Of The Blind)

Woten'in ofisinden sonra girdiğiniz odadaki duvarda küçük bir resim göreceksiniz. O resme ateş edin ve arkasında çıkacak olan düğmeye basın. Düğmeye bastığınızda odanın diğer tarafındaki kanape yükselecek ve aşağı inen merdivenler göreceksiniz. İndiğiniz odadaki büyük ekran televizyona tıkladığınızda bir Star Trek parodisi izleyeceksiniz. Bu odanın bitişiğinde ise tamamen sado-mazo aletleriyle dolu bir dolap ve bu aletlerin suç ortağı olan yatağı göreceksiniz.





Ölü rehine

(Chapter 5-4 : Backstabbing Bastard)

Otoparka giden yokuşun hemen yakınında varil yığını göreceksiniz. Bu varilleri ve klima aletini kullanarak garajın çatısına çıkabiliyorsunuz. Çatıdaki renksiz kısma ateş ettiğinizde o kısım yıkılacak, siz de ardından içeri atlayabilirsiniz. Burada hem cephane, hem de rehineye benzeyen bir ceset bulacaksınız. Duvarda "R Thanks" yazısı ve Remedy Entertainment'in yorumlarını dinleyeceğiniz bir radyo da burada bulunuyor.



Bomba sallama yeri

(Chapter 4-4 : Put Out My Flames With Gasoline)

Bölümün başındaki alevlerden kurtulmayı başardığınızda bu bölümdeki ilk düşmanınızla karşılaşacağınız odaya gireceksiniz. Dikkat ederseniz duvarda bir yük asansörü kapağı var. İşte buradan aşağı bir el bombası sakladığınızda merdivenin altındaki iki düşman da neler olduğunu anlayamadan ölecekler.





Şişe dolu oda

(Chapter 4-3 : With Rats and Oily Water)

Bu bölümdeki odalardan birindeki pencereden, dışarıdaki botu görebileceğiniz bir yer var. İşte burada aşağı bakarsanız şişelerle dolu bir oda göreceksiniz. Şişelerden birini vurduğunuzda bir pasaj açılacak. Bu pasajı takip ettiğinizde geniş bir odaya geleceksiniz ve burada hem sniper tüfeği, hem de cephane bulacaksınız.



Soldier of Fortune II

(Chapter 3-6 : Fear That Gives Men Wings)

Luigi's Laundry'den asansörle yukarıya doğru çıkarken hoparlöre ateş ettiğinizde o aptal asansör müziği kesilecek ve Max size teşekkür edecek. Buradan bir süre sonra penceresinden dışarıya çıktığınız bir oda olacak (televizyonda haberlerin olduğu oda), sola doğru gittiğinizde oradaki pencereden başka bir odaya atlayabileceksiniz. Bu odanın duvarlarında iki tane Soldier of Fortune posteri ve pompalılar var. Ayrıca eğer asansördeki hoparlörü vurmadıysanız, müziği bu odadan da duymaya devam edeceksiniz.



Silah Deposu

(Chapter 3-7 : Police Brutality)

Gognitti kilitli kapıya geldiğinde arkanızdaki çıkıntıda bir uydu anteni göreceksiniz. Bu köşeden karşı taraftaki çıkıntıya atladıktan sonra tellerle çevrilmiş bir bölgeye düşeceksiniz. Buradaki kapıyı açıp odaya girin. Gördüğünüz gibi burası resmen bir silah deposu (her ne kadar çoğuna sadece bakacak olsanız da). Ayrıca buradaki posterlerden birinde "Dopefish Lives!" yazıyor. Dopefish ilk olarak Commander Keen 4'te görülmüş, sonra da birçok oyundaki paskalya yumurtalarına konu olmuş bir karakter. Dopefish hakkında daha fazla bilgi almak için http://www.dopefish.com adresine bakabilirsiniz.





Fare Savaşları

(Chapter 3-2 : Live From The Crime Scene)

Bölümün hemen başındaki duvarda bulunan tuğlalarda bir delik göreceksiniz. Elinize el bombası alın ve delikten fırlatın. Artık yeni bir göreviniz var "I had declared a war against rats (farelere karşı savaş açtım)". Bir süre sonra sulardan falan yürüyüp tren platformundaki düşmanları öldürdükten sonra geniş merdivenlere geleceksiniz. Tahmin edin merdivenin üstünde sizi ne bekliyor: Fareler. Hem de ellerinde Desert Eagle var :) Tavandaki lambalardan birine ateş edip aşağı düşürün. Fareler kendi aralarında savaşmaya başlayacaklar. Eğer sizin fareleriniz kazanırsa etrafınızda savunma pozisyonu alacaklar, eğer karşı taraf kazanırsa sağ kalanlar peşinize düşecekler.





Buffy the Vampire Slayer

(Chapter 3-3 : Playing It Bogart)

Rico Muerte'nin odasını geçin ve koridorun sonundaki kapatılmış kapıya ateş edin. Bu odadan ulaşacağınız çıkıntıdan ilerleyin ve yine tahtalarla kapatılmış pencereye ateş edip içeri girin. Yerde, sırtından kazık vurulmuş bir ceset göreceksiniz. Zavallı ölmeden önce kanıyla yere "Buff" yazabilmiş (bilmeyenler için Buffy the Vampire Slayer özellikle yurtdışında çok tutulan bir gençlik-vampir dizisidir ve ülkemizde de her kaliteli dizi gibi CNBC-e kanalında yayınlanmaktadır).



Orkestra

(Chapter 3-8 : Ragna Rock)

Sahne bölgesine girdiğinizde bateriye, mikrofona ve gitara tıklayarak güzel bir konser verebilirsiniz.

Piyano Konçertosu

(Chapter 4-5 : Angel of Death)

Büyük piyanonun olduğu yere geldiğinizde piyanoya tıklarsanız Max oyunun giriş müziğini çalmaya başlayacak. Müzik bittikten sonra piyanonun desteğine ateş edin ve tekrar çalmayı deneyin.

HİLELER

Haydi şimdi de size geçen ayki Hilekar sayfalarında yer almayan birkaç hile vereyim. İlk olarak geçen ay öğrendiğiniz gibi Developer Console penceresini açın (bunun için oyunun .exe dosyasını **-developer uzantısı ile açın, oyun sırasında F12 tuşuna basarak bu pencereye ulaşabilirsiniz).**

• Şimdi oyunun gizli sonuna ulaşmak istiyorsanız (haha bu hiç aklınıza gelmemişti değil mi) developer console penceresine şu cümleyi yazın:

maxpayne_gamemode->gm_sendendofgamemessages( );

• Oyunun herhangi bir bölümüne ulaşmak için ise şu komutu kullanabilirsiniz:

maxpayne_gamemode->gm_init(level ismi)

level ismi kısmına istediğiniz bölümün numarasını part1_level2, part3_level5 şeklinde giriyorsunuz.

• Oyunu -developer haricindeki uzantılar ile de açmanız mümkün. Mesela oyun .exe'sine sağ tıklayıp target dizinine -screenshot uzantısını eklerseniz oyun içinde F10 tuşuna basarak o çok sevdiğiniz shootdodge saniyelerini ölümsüzleştirebilirsiniz. -window uzantısını kullanarak oyunun kendi ekranında değil, Windows üzerindeki bir pencerede çalışmasını sağlayabilirsiniz. Başlangıçtaki animasyonları izlemeden geçmek isterseniz de -skipstartup uzantısını kullanabilirsiniz.

• Oyunu developer modunda çalıştırırken daha önce işe yaramayan bazı tuşlar da çeşitli görevler kazanmış oluyorlar. Bunlardan bazıları şunlar:

C	**Üç farklı kamera modu arasında dolaşabilirsiniz**
Home	**Oyunun hızını arttırır**
End	**Oyunun hızını azaltır**
Insert	**Max'i bir sonraki başlangıç noktasına ışınlar**
Delete	**Max'i bir önceki başlangıç noktasına ışınlar**
Sol Ok	**Soldaki dış kameraya geçer**
Sağ Ok	**Sağdaki dış kameraya geçer**
Yukarı Ok	**İlerideki dış kameraya geçer**
Aşağı Ok	**Gerideki dış kameraya geçer**

Son olarak da bir sürpriz size. Diyelim ki oyun size çok kolay geldi ve tekrar tekrar bitirmeden en süt zorlukta oynamak istiyorsunuz (ben öyleyimdir mesela, Icewind Dale'i Heart of Fury modunda oynamak çok daha zevkli gelmişti). O halde hemen notepad ile bir metin dosyası açıyorsunuz ve şu satırları yazdıktan sonra dosyayı maxpayne.reg ismiyle kaydediyorsunuz (dikkat edin, çünkü bazen notepad sona bir de .txt uzantısı ekliyor, öyle olursa işe yaramaz):

REGEDIT4

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Remedy Entertainment\Max Payne\Game Level]

"normal"=dword:00000001
"nightmare"=dword:00000001
"timedmode"=dword:00000001
"hell"=dword:00000001

Şimdi kaydettiğiniz dosyaya çift tıklayın ve 'bilgiler registry'e eklensin mi' sorusuna evet cevabını verin. Artık oyundaki tüm zorluk seviyeleri açık olacak.

Eh artık kafanıza Max Payne ile ilgili takılan hiçbir şey kalmamıştır sanırım. Size iyi oyunlar, bana da iyi geceler :)

Emin Barış | megaemin@level.com.tr



Trials of the Luremaster

Bu Black Isle oyunlarının ardı arkası kesilecek gibi görünmüyor. Yo, elbette bu durumdan şikayetçi değilim. Her ay karşınıza yeni bir FRP oyunuyla, üstelik kaliteli bir FRP oyunuyla gelmekten daha keyifli bir şey yok benim için. Oynaması bir zevk, yazması ayrı bir zevk resmen :) Geçen ay içinde aldığım maillerden aranızda birçok Trials of the Luremaster canavarı olduğunu öğrendim, ama yine bu maillerin büyük bir çoğunluğunda çeşitli yerlerde takıldığınızı söylemişsiniz. İsterseniz oyunda hiçbir giz bırakmayalım, ne dersiniz?

OYUNU BAŞLATIRKEN

Bu yeni eklenti kısmına geçmek için Heart of Winter'ın kurulu olması gerekiyor. Bu seferde önceki oyunumuzdaki karakterleri kullanırsak rahat ederiz. Trials'ın HoW'den şöyle bir farkı var: HoW, Icewind Dale kaydı gördüğünde bunu tanıyor ve oyuna eski karakterlerle devam etmek isteyip istemediğimizi soruyordu. TotL'de ise böyle bir şey yok. Ben ilk olarak HoW'deki son kaydımı yüklemek istedim, ama o kayıttaki kapıdan çıkınca (Icasaracht'ı öldürdükten sonra) HoW'nin bir kez daha bittiğini gördüm. Çünküüüü HoW oynarken oyunu Expansion Only başlatmıştım. Eğer siz full game oynayıp da HoW kaydınızı yüklediyseniz Lonelywood'a dönmeniz mümkün. Eğer benim durumumdaysanız ve HoW'yi bitirdiğiniz karakterlerle oynamak istiyorsanız şöyle yapmalısınız:

Tekrar bir Expansion Only oyun başlatın veya Lonelywood'da olduğunuz eski kayıtlarınızdan birini yükleyin. Karşınıza o kayıtta bulunan grubunuz geldiğinde tek tek bütün karakterlere tıklayıp Delete yapın. Şimdi eğer geçen HoW yazımı hatırlarsanız Icasaracht'ın odasına girdiğinizde bütün karakterlerin kaydedildiğini yazmıştım (umarım characters dizininin bir kopyasını almışsınızdır). Şimdi o oyundaki characters dizininde HoW'deki karakterlerimizin en son halleri bulunuyor. Bunları tek tek Create Character bölümünden import edeceksiniz. Tüm karakterleri yüklediğinizde level atlamaya kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

Eğer characters dizinini kopyalamadıysanız son bir şansınız var. HoW kayıtlarınızdan Lonelywood'a dönebildiğiniz bir tanesini yükleyin ve o karakterlerle devam edin. Eğer bu da yoksa sizin için yapabileceğim bir şey yok demektir (baksanıza tam 1402 harf boyunca sizin eklentiye yüksek level karakterle başlamanız için uğraştım).

Her halükarda Lonelywood'da bulunan Whistling Gallows Inn'e girin ve içerideki Halfling Man ile konuşun. Teklifini kabul edince kendinizi Anauroch'ta bulacaksınız.



İşte sizi yeni eklentinin bölümlerine götürecek olan ufaklık bu.

TAM ÇÖZÜM

Anauroch

Halfling (daha doğrusu tam adıyla Hobart Stubbletoes) sizi Anauroch çölüne getirdikten sonra evine giriyor ve yeni düşmanlarınız Harpies ile baş başa kalıyorsunuz. Düşük level karakterlere zor gelebilecek olan bu yaratıklar, 13. level ve üstü karakterleri pek zorlayamıyor. İlk saldırıyı bitirdikten sonra haritayı dolaşmaya başlayın. Bir iki yerde daha Harpies ve Wyvern'lerle savaşacaksınız. Etraf temizlendiğinde Hobart'ın evine girin ve onunla konuşun. Sattığı eşyalardan Bag of Holding'i almanızı öneririm, böylece inventory sorununu büyük ölçüde çözebilirsiniz.

Şimdi haritanın kuzey batısına gittiğinizde Spectral Figure ile karşılaşacaksınız. Onunla konuştuğunuzda size bilmecemsi bir şeyler söyleyecek, not almanıza gerek yok çünkü journal'a aktarılıyor bu tür şeyler.

Eğer haritayı dikkatli incelediyseniz hem batıda, hem de doğuda yukarı kata çıkan bir merdiven olduğunu görmüşsünüzdür. Her iki yönde de ikişer tane kule bulunuyor. İlk olarak amacımız bu kulelere tek tek girip, içeride neler olduğuna bir bakmak.

Doğudaki merdivene doğru gidin; kırık kısım siz üzerine geldiğinizde tamir olacaktır. Yukarı çıkın ve ilk olarak kuzey kapısından geçerek kuzeydoğu kulesine girin.

Kuzeydoğu Kulesi Bu ekranda istemediğiniz kadar Harpy öldürmeniz gerekecek, çünkü Harpy Queen ufak bir konuşmadan sonra hepsini üzerinize yolluyor. Hepsini öldürdükten sonra sıra Queen'e gelecek. Queen'in üzerinden Chautog's Thinker (Helm, +1 AC, +2 INT, -2 CHA) çıkıyor.

Şimdiden söyleyeyim. Bu kulelerden her birinde bir tane kol bulunuyor (aynı Baldur's Gate'te olduğu gibi Tab tuşuna basarak kapıların ve eşyaların yerlerini görebilirsiniz). Bu kolu çektiğinizde o kulenin tam çaprazındaki kulede merdiven açılıyor (ör. kuzeydoğu kulesi, güneybatı kulesinde merdiven açıyor). Yani tüm bu kuleleri temizledikten sonra kolları çekmeyi unutmamalısınız. Bu kuledeki kolu çektikten sonra dışarı çıkın ve aşağı doğru giderek diğer kuleye girin.

Güneydoğu Kulesi Bu kulede sizi birkaç maceracı bekliyor. Bunlar evil karakterler olduğu için ne söylerseniz söyleyin, eninde sonunda savaşa başlayacaksınız. Savaş başladığı anda mage Adran ortama bir de Djinni getiriyor. Yine de bu kötü elemanların sizi pek zorlayacağını sanmıyorum. Burada ele geçireceğiniz dikkat çekici eşyalar arasında Adran'ın üzerindeki Cloak of Scintillating Colors (+3, büyülü zırhlarla giyilebilir) ve Djinni'deki Wind of Heaven (Scimitar +4, +5 vs. elementals) var. Odayı temizledikten sonra kolu çekin ve buradan ayrılıp haritanın diğer tarafındaki merdivenden üst kata çıkın. Yine ilk hedefimiz kuzeydeki kule.

Kuzeybatı Kulesi Bu kulede sıkıntılı Paladin Harald ile karşılaşacaksınız. Onunla konuştuğunuzda size kederli hikayesini anlatacak ve bu buna bir son vermek için kendisini öldürmenizi isteyecek. Bence bunu yapmayın çünkü onu öldürdüğünüz anda reputation 5 düşüyor. Odayı araştırın ve yerdeki Holy Symbol of Helm'i alın. Şimdilik merdivenden inmeyin, önce tüm kuleleri bir gezelim, nasılsa acelemiz yok.

Güneybatı Kulesi Bu kulede, diğer kuledekilerden daha bile basit bir savaşa gireceksiniz. Bu seferki düşmanlarınız Wyvern'ler. Hepsini öldürdükten sonra kolu çekin. Artık tüm kulelerdeki merdivenler açılmış durumda, bu yüz-

den aşağı inmeye bu kuleden başlayabiliriz.

Test of Wisdom Aşağı indiğinizde karşınıza Luremaster çıkacak ve size bir bilmece soracak. Çıkacak olan seçenekler arasındaki doğru cevap WIND. Eğer diğer cevaplardan birini verirseniz, cevabın temsil ettiği tür yaratıklarla kapışmanız gerekiyor (ör. Iron – iron golem). Doğru cevap verdiğinizde 120000xp kazanacak ve Tale of Sir Giles'i alacaksınız.

Test of Fortune Daha önce Harpy'leri öldürdüğünüz kuleye gidin ve aşağı inin. Luremaster bu sefer şansınızı sınayacak. Bunun için karşınızda 6 adet sandık bulunuyor. Bunların beşi tuzak, birinde ise aradığımız eşya var. Sandıkların hepsinde tuzak var gibi görünüyor ve disarm yapma imkanınız yok. Burada size tavsiyem oyunu quick save yapıp tüm sandıkları açın. Doğru sandığı bulduğunuzda quick load yapın ve doğru sandığı açın (iyi ki gerçek hayatta böyle durumlarla karşılaşmıyoruz). Sandığın içinden Tale of Sir Geddian çıkacak.

Test of Strength Kuzeybatı kulesine girip aşağı inin. Luremaster burada gücünüzü sınamak için yaratıklar gönderecek. Hepsini öldürdüğünüz zaman 120000xp kazanacak ve Tale of Sir Ellis'i alacaksınız. Animated Plates'lerin üzerinde yalnızca +1 eşyalar var, vakit harcamaya değmez.

Test of Perseverance Güneydoğu kulesine girip aşağı inin. Luremaster yine üzerinize yaratıklar salacak, tümünü öldürdüğünüzde 120000xp ve Tale of Sir Zierkki'yi alacaksınız.

Abandoned Temple of Helm Artık tüm şövalyelerin öykülerini topladığınıza göre tapınağa girebilirsiniz. Tapınağa dışarıdaki merdivenlerin yakınındaki bir kapıdan giriyorsunuz. İçeri girdiğinizde ilk olarak etraftaki örümcekleri öldürün, sonra sunağın etrafını araştırıp Manuscript of the Highwatcher'ı bulup okuyun. Kasenin içine Symbol of Helm'i yerleştirdiğinizde burada da merdivenler açılacak. Bu merdivenler sizi Crypt'a götürecekler.

The Crypt



Bu levelde karşınıza daha önce çıkmamış bazı düşmanlar çıkıyor. Bunlar arasında sanırım sizi en çok rahatsız edecek olan Crypt Thing olacaktır. Bu yaratık görüş alanındaki grup üyelerinizden birine teleport yapıyor ve kendinizi bir anda bu büyük haritanın hiç bilmediğiniz bir yerinde, etrafınız yaratıklarla çevrili halde buluyorsunuz. Bu duruma düşmek istemiyorsanız size tavsiyem şu. Grubunuzu bu levele girdiğiniz yerde bırakın ve yanınıza yalnızca iki en güçlü savaşçınızı alın. Ben bütün bu leveli sadece iki savaşçıyla rahatça bitirebildim. Bir Crypt Thing gördüğünüz anda diğer yaratıkları boş verip hemen onu öldürün. Geri kalanlar size fazla sorun çıkaramayacaklardır.

Bu levelde amacımız haritanın çeşitli kısımlarına yayılmış olan anahtarları toplamak olacak. Bu anahtarlar sayesinde Anauroch'ta hikayelerini bulduğumuz şövalyelerin mezarlarına ulaşacağız. Anahtarların bazılarına ulaşmak için, önce diğer anahtarları bulmanız gerekiyor, çünkü aradaki kilitli kapıları ancak böyle açabiliyorsunuz. Sayfadaki haritada anahtarların yerlerini gösterdim, anahtarları aynı benim gösterdiğim sırayla alırsanız hiçbir kilitli kapıyla karşılaşmazsınız :)

Etrafta anahtarları bulmak için elinizi kolunuzu sallayarak dolaşamıyorsunuz elbette. Karşılaşacağınız yaratıklar arasında Blast Skeleton isimli, öldüğünüz zaman patlayarak soğuk zararı veren bir yaratık var mesela. Eğer grubunuzda soğuğa dayanıksız birileri varsa uzak tutun derim. Bunun dışında birçok yerde tuzaklar ve yine birçok yerde içlerinde pek de değerli olmayan hazineler bulunduran kısımlar var. Bunları Tab tuşuna basarak görebilirsiniz. Bütün bu haritada bulduklarınız arasında gerçekten işe yarayabilecek tek bir silah var. O da Platinum Key kullanarak girdiğiniz kısımdaki raflardan birinde bulacağınız Bastard Sword +3: Incinerator (%50 ihtimalle 1d8 ateş zararı, %10 ihtimalle düşmanı bayıltır). Bu silah özellikle Revenant isimli yaratıklarda çok işinize yarayacak çünkü Revenant'lar bir tür undead troll. Yani öldürmek için son darbeyi ateş veya asit ile yapmalısınız.



Crypt haritasındaki odalardan birinde oldukça yüklü bir hazine bulacaksınız.



Kapıların hangi anahtarlara gerek duyduğunu, kirişlerine tıklayarak görebilirsiniz.

Bütün anahtarları bulup ortadaki yuvarlak odanın etrafındaki tüm kapıları açtığınızda, herhangi bir kilidi olmadığı halde açılmayan yedinci kapı kendiliğinden açılacak. Yeni açılan odaya girdiğinizde bir sürü undead'le savaşmak zorunda kalacaksınız. Hepsini katlettikten sonra odanın diğer ucuna gidin, biraz bekleyin ve gizli kapıyı bulup açın. Girdiğiniz bu odada dört tane tabut bulacaksınız, işte şövalyelerimizin mezarları.



Şövalyelerin mezarlarına doğru hikayeleri koymalısınız.

Burada yapmanız gereken şey aslında çok basit. Hani Tale adı altında şövalye hikayeleri bulmuştunuz ya, işte doğru mezarlara doğru hikayeleri koyarak şövalyeleri huzura erdirmeniz gerekiyor. Tabutları açtığınızda içinde bir silah göreceksiniz, hikayelerde de o şövalyenin favori silahının ismi geçiyor zaten. Yine de yapamazsanız hikayeler ve tabutlar şöyle eşleşiyor.

Sol üst mezar	**Balta**	**Tale of Sir Erris**
Sağ üst mezar	**Kılıç**	**Tale of Sir Geddian**
Sağ alt mezar	**Mızrak**	**Tale of Sir Zierkki**
Sol alt mezar	**Gürz**	**Tale of Sir Giles**

Tüm şövalyelerin ruhlarını kurtardığınızda 420000xp kazanıyorsunuz. Artık tamamen dışarıya çıkıp Spectral Figure ile ilk karşılaştığınız kapıya gidebilirsiniz. Aaaa o da ne? Kapı açılmış. Hadi içeri girelim de görelim neymiş bu Luremaster'ın olayı.

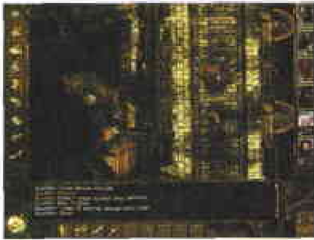
The Keep

İçeri girdiğiniz anda yine Luremaster ile karşılaşacaksınız ve her zamanki gibi şiirimsi bilmecelerinden birini daha dinleyeceksiniz. İlk olarak kuzeye doğru gidip geniş açıklığa gelin. Gördüğünüz gibi hem sağda, hem de solda yukarı kata giden merdivenler ve bu merdivenlerin iki yanlarında zararsız gibi görünen Spectral Guard'lar var. Hemen uyarayım, bu nöbetçiler şimdiye kadar karşılaştığınız en güçlü yaratıklardan biri. Normalde size saldırmasalar da aralarından geçip yukarı kata çıkmak istediğinizde düşman oluyorlar ve siz daha ne olduğunu anlamadan etraftan 5-6 tane daha gelip canınıza okuyor. O halde burada biraz desteğe ihtiyaç var. Öncelikle sağ taraftaki merdivene doğru gidin ve ortama Fire, Water ve Earth Elemental summon edin. Bunlar en azından bir iki tane nöbetçinin dikkatini çekmek için yararlı olacaklar. Sonra savaşçılarınızla bir nöbetçinin yanına gidin ve daha o düşman olmadan saldırın. Böylece bu ilk nöbetçiyi

daha ortam çok kalabalık olmadan öldürebileceksiniz. Elemental'lerden ölen olursa hemen bir tane daha yapın. Bu şekilde biraz zorlanarak ve birkaç kez Quick Load yaparak da olsa merdivenin etrafındaki tipleri temizleyeceksiniz. Rest yapın ve aynı işlemi soldaki merdivende bulunan nöbetçiler için de tekrarlayın. Onları da temizlediğinizde giriş katındaki tek nöbetçiler, kuzeyde duvarın dibinde duranlar olacaktır. Onlara bulaşmamıza gerek yok.

Şimdi sağdaki merdivenlerden yukarı çıkın. İleride bir kitaplığın önünde Hobart'ı göreceksiniz. Yine az sonraki savaş için ön hazırlık yapın ve Hobart ile konuşun. Sizden bir anahtar isteyecek, ama elbette siz ona vermeyeceksiniz. Böylece Hobart'ın gerçek yüzü ortaya çıkıyor: o bir Rakshasa. Hatırlarsanız BG2'de Suldanesselar'da da bu yaratıklardan vardı ve bunların da oldukça güçlü olduklarını söylemeliyim. Elbette tek düşmanınız Hobart değil burada, onun haricine bir Rakshasa daha ve yaklaşık 8-9 tane Invisible Stalker var. Herkesi öldürdükten sonra etraftaki büyüleri toplayabilirsiniz.

Aşağı inin ve bu sefer sol taraftaki merdivenlerden çıkıp bir üst kata ulaşın. Bu geniş bölümdeki amacınız Lord Maluradek'i bulmak olacak. İlk olarak yukarı doğru gidin ve sağ tarafa doğru devam edin. Burada daha önce Icewind Dale oyunlarında görmediğimiz eski bir dostumuzla karşılaşıyoruz: bir Beholder.



Eski dostumuz Beholder'lar da Icewind Dale'e eklenenler arasında.

Bir Beholder'ı gördüğünüz anda öldürmeniz gerektiğini sanırım biliyorsunuzdur. Aksi halde süper seri biçimde yaptığı büyülerle olayı sizin için oldukça zorlaştırabilirler. Neyse bu ilk Beholder'ı öldürdükten sonra sağa doğru ilerlemeye devam edin ve yoldan aşağı ilerleyin. İleride bir Beholder daha çıkacak önünüze. İşte onu gördüğünüz gibi iki savaşçınızı onun üzerine, bir savaşçınızı da yoldan geriye doğru gönderin. Çünkü birazdan arkanızdan da bir Beholder saldıracak ve eğer önünü kesmezseniz arkada kalan büyücülerinizi rahatça harcayacak.

İlerlemeye devam edin, odalardan birinde bulacağınız Tome'u identify edince bunun +1 cha veren bir kitap olduğunu görüyoruz. Hoş artık karizmaya pek ihtiyacımız kalmadı ama yine de ana karakterinizle kullanın derim.

Bir süre daha devam ettiğinizde kendinizi Lord Maluradek'in yatak odasında bulacaksınız. Ben buraya da iki savaşçımla girdim ve açıkçası çok fazla zorlanmadım. Maluradek'in en büyük tehlikesi, sürekli yüksek level büyüler yapması (ki bunlar arasında Power Word: Kill ve Power Word: Stun da bulunuyor). Neyseki Maluradek'in yaptığı neredeyse hiç bir büyü savaşçılarım üzerinde etkili olamadı. Maluradek ölünce üzerinden Dead God's Dreaming (bu kılıcı Good karakterler kullanamaz) kılıcını alın. Arkasındaki kitaplıkta Maluradek'in günlüğü var, onu da alın ve sağa giderek gizli kapıyı açın. Yerdeki hazinenin içinde Dungeon Key bulacaksınız. Ayrıca isterseniz Great Shield +3'ü de alabilirsiniz.

Bu katta işimiz bitti, şimdi yine giriş katına geri dönün. Sağ taraftaki merdivenlerin orada, aşağıda kilitli bir kapı vardı. İşte elimizdeki Dungeon Key sayesinde o kapıyı açıp aşağı inebiliyoruz artık.

The Dungeon

Dungeon katına indiğinizde karşınızda bir kapı, kapının iki yanında da iki tane kol göreceksiniz. Kolları çekmeden önce biraz daha okumanızı tavsiye ederim. Bu kapalı kapıyı açmak için kolları çekmenize gerek yok, Thief sayesinde kapıyı rahatça açabilirsiniz. Girdiğiniz odada sağda üç, solda üç tane olmak üzere altı tane oda var. Bu odaların içinde bir yaratık cinsinden 4 tane bulunuyor. İsterseniz bu kapıları da Thief ile açabilir ve sırayla tüm kapıları temizleyebilirsiniz. Kapının dışındaki kollardan soldakini çekince sol taraftaki üç kapı açılıyor, sağdaki ise sağdaki üç kapıyı açıyor. Eğer ben exp istemiyorum diyorsanız bu kata indiğinizde iki kolu da çekin ve yaratıkların birbirleriyle savaşmalarının bitmesini bekleyin. Bu sayede çok az yaratıkla savaşacaksınız. Yine de hardcore oyuncular için odalarla ilgili ayrıntı vereyim:

Sol alt oda	**Minotaur**	**2000xp**
Sol orta oda	**Neo Orog Marauder**	**1500xp**
Sol üst oda	**Troll**	**1400xp**
Sağ alt oda	**Umber Hulk**	**4000xp**
Sağ orta oda	**Wyvern**	**1400xp**
Sağ üst oda	**Red Myconoid**	**1750xp**

Tüm odaları temizledikten sonra yukarıdaki kapıyı açıp bir sonraki bölgeye geçin.

Bu bölgede de geçen bölgede olduğu gibi birçok kapı göreceksiniz. Ana odadan dört çapraz yönündeki odalarda birer Beholder bulunuyor. Hepsi bir arada saldırırsa çok zorlanırsınız, o yüzden bunları teker teker odalarına girerek öldürün.

Şimdi ilk olarak sağ taraftaki yola girin. Yol boyunca göreceğiniz hücrelerin içinde, bir önceki bölümde öldürdüğümüz yaratıklardan var. Bu yaratıkların sizi zorlayacağını sanmıyorum ama yolun bitişindeki odaya girmeden önce hazırlık yapın. Çünkü içeride sizi yine 3 tane Spectral Guard bulunuyor. Diğer kolay yaratıklardan sonra bunlar gerçekten de ölümcül olabiliyor. Bu odada temizlendikten sonra bir sonraki odadaki cesedin üzerinden kurukafayı alın.

Sağ tarafta işimiz bitti, sıra geldi sol tarafa. Burası da diğer tarafın neredeyse ters simetriği diyebilirim. Yine aynı şekilde yolun sonuna kadar yaratıkları öldürerek ilerleyin, son odadaki Spectral Guard'ları öldürüp cesedin üzerinden kurukafayı alın. Artık bu bölgenin kuzeyindeki kapının üzerindeki ağız geçmenize izin verecek (bizden iki kafası olan, ama gözleri olmayan bir şey istemişti). Kapı açıldığında 420000xp kazanıyorsunuz.

The Bard's Cell Kolu çektiğinizde kapı açılıyor ve içeri giriyorsunuz. Luremaster burada size ufak bir sürpriz hazırlamış. Arkanızdaki kapı bir daha açılmamak üzere kapanıyor ve yeni bir düşmanla, Olive Slime'lar ile karşılaşıyorsunuz. Bu yaratıkların saldırıları çok güçlü olmasa bile yalnızca büyüden etkilendikleri için biraz zorlanacaksınız. Sayıları da oldukça fazla, bu yüzden tüm grubunuzla yukarıdaki kapının ağzına gidin, böylece size saldırırlarken bir arada bulunacaklar. Büyücünüzle varsa önce Death Fog, sonra da Fireball büyüleri yapmaya başlayın. Fireball'dan elemanlarınız zarar görse de olur, sonuçta iki tane büyü yediğinde ölecek kadar zayıf değillerdir.

Ana odayı temizledikten sonra her iki yandaki kapıları açın ve içerideki ikişer Olive Slime'ı daha öldürün. Artık yukarıdaki kapıyı açıp mağaraya inebilirsiniz.

Cave of the Jackal

Buradan itibaren biraz zorlanmaya başlayabilirsiniz, uyarayım. Buradaki amacınız kısaca şöyle. Bu mağara sisteminde beş tane mağara var. Bunların her birine girip Flawed Gem'leri toplayacaksınız, bunları Flawless hale getirecek ve dışarı çıkan portalı açacaksınız.

İlk olarak aşağı doğru gitmeye başlayın. Burada en fazla karşılaşacağınız yaratık Jackal Warriors olacak, bunlar Werewolf benzeri yaratıklar. Eğer etrafta Jackal Shaman görürseniz ilk olarak onları öldürmeye çalışın. Biraz aşağı gittiğinizde sandıklardan birinde Hell's Bane isimli kılıç çıkacak. Bu kılıç özellikle Baatezu ve Tanar'ri üzerinde oldukça etkili. Tam da 'burada demonların ne işi var' diye düşünürken aşağıdan üzerinize bir kaç tanesi saldırıyorlar. Eğer 'bekleyeyim, üzerime geleni teker teker öldürürüm' diyorsanız işiniz çok zor. Çünkü aşağıda bu yaratıkların durmadan geldiği bir portal var. Stonehenge'e benzeyen bu yerin etrafındaki iki Summoner'ı öldürerek demon akışını kesmelisiniz. Buranın hemen yakınındaki yatakta bir scroll bulacaksınız ve burada yapmanız gerekenler

hakkında bilgi sahibi olacaksınız.

Haritada biraz daha dolaştığınızda düşman olmayan bir Jackal göreceksiniz. Rikasha adındaki bu Jackal size Hobart ve Luremaster hakkında bilgiler verecek, isterseniz sizi iyileştirecek ve de dinlenirken size göz kulak olacak.

Artık mağaralara girmeye başlayabilirsiniz. Size bunun için bir sıra söylemeyeceğim, onun yerine tek tek tüm mağaraları yazacağım. Hangi mağarada olduğunuzu, içeride karşılaşacağınız yaratıktan anlayabilirsiniz.

Minotaur Mağarası Hemen ilerideki sandığın içinden Flawed Skydrop Gem'i alın. Biraz ilerlediğinizde bir Minotaur size onu öldürmemeniz için yalvaracak ve yukarı doğru koşmaya başlayacak. Dikkat edin çünkü tuzağa doğru gidiyorsunuz. Yolun açıldığı geniş alanda yaklaşık 20 tane Minotaur var ve bunların arasında Elder ve bir de Lord bulunuyor. Birlikte saldırdıkları için de çok fazla zorlanacağınızı sanıyorum. Yine Olive Slime'larda olduğu gibi kendi adamlarınızın da sağlığını riske atıp Fireball saldırısı yapabilirsiniz, yaklaşık 5 Fireball sonrasında kalanları rahatça öldürebildim. Minotaur Lord'un üzerindeki en dikkat çeken eşya Axe of the Minotaur Lord (1d12+4, %25 ihtimalle bayıltır), bunu mutlaka alın.



Burada bir Minotaur kıyımı yapacaksınız.

Size tuzak kurulan geniş bölgede Altar of Heaven var, şimdilik bununla bir şey yapmayacağız ama yeri aklınızda olsun.

Dire Bear Mağarası Bu bölgede de yine tonlarca Dire Bear ile savaşmanız gerekecek. Bu yaratıklar vurduklarında oldukça zarar veriyorlar, bu yüzden sakın hafife almayın. Girişten hemen aşağı tarafta sandığın içinden Flawed Moonbar Gem'i alın. Haritanın yukarısında Altar of Night bulunuyor.

Harpy Mağarası Söylememe gerek var mı bilmiyorum ama bu mağarada da milyonlarca!? Harpy ile savaşacaksınız. Eskiden karşılaştıklarınız yetmiyormuş gibi bir de ateş saldırısı yapan Infernal Harpy diye türü var bunların. Açıkça söylemek gerekirse en fazla zorlanacağınız savaş bu olacak sanıyorum. Etraf biraz rahatlayınca doğuya doğru gidin ve sandığın içinden Flawed Pearl'ü alın. Bu mağaranın altar'ı mağara girişinden batıya gittiğinizde karşınıza çıkacak.

Jackal Mağarası Yine çok zor bir mağara, çünkü içeri girdiğiniz gibi Jackal, Greater Jackal, Stone Nuisance ve Jackal Shaman belalarıyla karşılaşacak ve tahminimce birçok kez oyunu yüklemek zorunda kalacaksınız. En sonunda ortamı temizlemeyi başardığınızda sandığın içinden Flawed Fire Agate Gem'i almayı unutmayın. Bu mağarada da Altar of Day bulunuyor.

Spider Mağarası Artık bu belanın sonlarına geliyoruz. Bu mağarada adından anlayacağınız gibi birçok örümcekle savaşmanız gerekecek; umarım yanınızda yeterli sayıda Antidote bulunduruyorsunuzdur. Son bir gayretle tüm örümcekleri harcadıktan sonra sandığın içindeki Flawed Emerald'ı alın. Bu mağarada Altar of Earth var ve bunlar az sonra işinize yaramaya başlayacak.

Tüm mağaraları temizledikten sonra tekrar Minotaur mağarasına dönün. İçinden Gem aldığınız sandığı geçin ve güneybatıya doğru devam edin. Yolun sonunda Chest of Seasons'ı bulacaksınız. Şimdi mağaralardan topladığınız Flawed Gem'leri birer birer sandığın içine yerleştirin.

Hiç bir işinize yaramayan Altar'ların içinde şu an beş tane Flawless gem sizi bekliyor. Şimdi tek tek mağaralara girmeli ve altar'ların içlerinden Gem'leri toplamalısınız. Eğer altar'ların yanlarındaki Stone Nuisance'ları daha önceden akıllılık yapıp öldürdüyseniz, bir kez daha ortaya çıktıklarını göreceksiniz. Eğer uğraşmak istemiyorsanız gem'leri alıp kaçın derim.

Tüm gem'leri topladıktan sonra ana mağaraya geri dönün ve sağ tarafa giderek portalın bulunduğu yere gelin. İlk olarak etraftaki yaratıkları temizleyin. Şimdi buradaki pentagramın köşelerine bulduğumuz gem'leri yerleştirmemiz gerekecek. Buradaki pislik kısımsa şu: Doğru gem'i, doğru köşeye yerleştirmeniz lazım, aksi halde Cornugon'lar size saldıracaktır. Gem'leri koyacağınız köşeleri koordinatlarıyla yazdım, anlatmak pek kolay olmuyor çünkü.

Star Sapphire	**(x 3252, y 1970)**	**Heaven**
Waterstar Gem	**(x 3315, y 2092)**	**Sea**
Diamond	**(x 3399, y 2043)**	**Earth**
Sunstone Gem	**(x 3365, y 1972)**	**Day**
Moonstone Gem	**(x 3224, y 2046)**	**Night**

Tüm gem'leri doğru yerlerine yerleştirdiğinizde portal açılacak ve 30000exp kazanacaksınız. Portalın ortasına tıkladığınızda oyunun son kısmına ulaşacaksınız.

The Keep – Throne Room

Yolculuğunuz tamamlandığında kendinizi tekrar Keep'te bulacaksınız. Luremaster buraya kadar gelebilmenize oldukça şaşıracak ve sizi son bir teste tabi tutacak.

Buradaki asıl zorlu düşmanın Luremaster olduğunu söyleyemem. Luremaster'ın kendisine yardımcı olmaları için summon ettiği ölü savaşçıların ruhları başınıza oldukça dert açacaklar. Bunların önceki Spectral Guard'lardan farkları yalnızca fighter'lardan oluşmamaları. Aralarında mage gibi çeşitli sınıflardan savaşçılar da bulunuyor, o yüzden herkese uygun bir taktik geliştirmeniz gerekecek. Luremaster ise Crypt Thing soyundan geliyormuş gibi sürekli odanın etrafında Dimension Door büyüsü kullandığından ona vurmak için bir oraya, bir buraya koşturmanız gerekiyor.

En sonunda bu zorlu savaştan da alnınızın akıyla çıktığınızda kuzeye doğru ilerleyin ve Luremaster'ın tahtını inceleyin. Tahttan Tarnished Ring bulacaksınız. Şimdi karakterlerinizden birinin bu yüzüğü takmasını sağlayın. Ekranın alt kısmındaki Use Item simgesine tıklayın ve oradan da yüzük simgesine basın. Grubunuz oldukça gösterişli bir biçimde tekrar Lonelywood'a ışınlanacak ve siz de bu eklentiye son noktayı koymuş olacaksınız.

SONUÇ

Gördüğünüz gibi bu seferki açıklamamız oldukça ayrıntılı oldu. Böyle yapmamın sebebi Throne of Bhaal hakkında aldığım 'yeterince ayrıntılı değildi' şeklindeki birkaç eleştiriydi. Aslında yazılarımda (özellikle de ayrıntı isteyen Black Isle oyunlarında) oldukça ayrıntıya girmeye çalışıyorum ama sayfa sınırlamaları nedeniyle bu her zaman mümkün olmuyor. Dergide okuduğunuz ve yeterince anlayamadığınız tüm kısımlar hakkında bana mail gönderebileceğinizi (ve cevap aldığınızı) biliyorsunuz. Ama sizden ricam, ısrarla dergide yazmadığım kısımlar hakkında benden tam çözüm göndermemi istememeniz. Dergiyi alıp yazıyı okuduğunuzda benim oyunu oynamamın üzerinden oldukça zaman geçmiş oluyor ve her yeri en ince ayrıntısına kadar hatırlamam pek mümkün değil. Bu yüzden bu tür isteklerinize cevap alamazsınız beni suçlamayın :)

Son olarak aranızdaki sıkı FRP oyuncularına bir önerim olacak. Heart of Winter'dan başlamak üzere Icewind Dale'i Heart of Fury modunda oynayabiliyorsunuz. Bu modda yaratıklar çok çok güçlenseler de verdikleri experience puanları da oldukça artıyor (beholder'lar 14000 yerine 50000exp veriyorlar mesela). Oyunda mümkün olan en yüksek levellere erişmek istiyor ve artık oyunun sizi yeterince zorlamadığını düşünüyorsanız oyunun konfigürasyon programından bu modu aktif hale geçirebilirsiniz.

Neyse artık Icewind Dale 2'de görüşmek üzere (valla sallamıyorum, böyle bir rivayet var. E heralde Black Isle'ın boş duracağını düşünmüyorsunuz, değil mi?)

Emin Barış | megaemin@level.com.tr

Trials of the Luremaster

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

Anachronox

'Anachronox\anox\data\CONFIGS\Default.cfg' dosyasını herhangi bir text editörü ile açın. 'set debug 0' satırını arayın ve bunu 0 dan bire çevirin. Böylelikle debug mode açılacaktır. Artık oyun sırasında ~ tuşuna basarak aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

invoke 1:86 - Hile Menüsü
battlewin – Savaşlardan Kaçarsınız
noclip - No Clipping
exec noxdrop - Bilinmiyor
exec noxdrop_ai - Bilinmiyor
exec bed - Bilinmiyor
exec envshot - Bilinmiyor



Alone in the Dark: The New Nightmare

Masa üstüne target kısmı "C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster" olan bir kısa yol yaratın ya da varolan kısa yolun target kısmını değiştirin. Oyundayken Inventory ekranınıza gittiğinizde bir hile menüsüyle karşılaşacaksınız.

Sonsuz Save Bug'ı: Carnaby olarak malikanenin girişini terk ettiğinizde bir ara demo belirecek ve Edenshaw ile karşılaşacaksınız. Demonun sonunda size bir charm of saving verecek. Eğer demo bittikten hemen sonra saveleyip reload ederseniz demo gene başlayacaktır. Böylelikle her seferinde 4 save alabilirsiniz.

Max Payne

Karakter modellerini görmek için

Max Payne'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayıp properties kısmındaki Target: Dizinini şu şekilde değiştirin. "C:\Program Files\Max Payne\maxpayne.exe" -developerkeys" Oyun sırasında [F11] tuşuna basıp istatistik ekranını açın. [Page Up] veya [Page Down] tuşlarıyla modeller arsında dolaşabilirsiniz.

Hile Kodları

Oyuna gene yukarıdaki satırla başlayın. Daha sonra [F12] tuşuyla konsolu açın. Aşağıdaki kodları konsol penceresine girerek hileleri çalıştırabilirsiniz.

Sonuç	Kod
God modu açar	god
God modu kapar	mortal
Tüm silahlar	getallweapons
Sınırsız cephane	getinfiniteammo
Debug modu açar	coder
No clipping modu açar	noclip
No clipping modu kapar	noclip_off
Frame rate'i kapar	showfps
Bullet time göstergesini doldurur	getbullettime
Baseball bat	getbaseballbat
Dolu Baretta verir	getberetta
Dolu Dual Beretta verir	getdualberetta
Dolu Sawed off shotgun verir	getsawedshotgun
Dolu Pump action shotgun verir	getpumpshotgun
Dolu Desert Eagle verir	getdeserteagle
Dolu Ingram verir	getingram
Dolu Dual Ingram verir	getdualingram
Dolu TMP5 verir	getmp5
Dolu Colt Commando verir	getcoltcommando
Dolu Jackhammer verir	getjackhammer
Dolu M-79 verir	getm79
Dolu Sniper rifle verir	getsniper
Molotov cocktail	getmolotov
Grenade	getgrenade
Pain killers	getpainkillers
Sağlık	gethealth
Sağlığınıza yazdığınız rakam kadar ekler	c_addhealth[rakam]
Zıpladığınız zaman ne kadar yükseleceğinizi ayarlar	Jump[rakam]
Yaralı yürüyüşü	setwoundedstate
Normal yürüyüş	setnormalstate



Far Gate

Oyun sırasında hile modunu açmak için "/182461" yazın. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Kod	Sonuç
/instabuild	Tüm birimleri yapar
/fog	Fog of War açar/kapar
/gates	Para verir
/stats	Statsları gösterir
/kenny	Tüm düşmanları öldürür
Tüm görevler	Ana menüdeyken 'superxstudios' yazın.



CHEATSTATION



Ape Escape

Debug mod: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken hızlıca aşağı(2) ve üçgen yapın.

Daha fazla patlayan kurşun: oyunu durdurup R2, aşağı, L2, yukarı, sağ, aşağı, sağ ve sol yapın. Artık 9 yerine 99 patlayan kurşun toplayabilirsiniz.

Lunar: Silver Star Story

Videoları görüntüleme: "The Making Of Lunar: Silver Star Story Complete" diskini çalıştırın ve video başladığında yukarı, aşağı, sol, sağ, üçgen, start yapın. Şimdi diğer disklerle değiştirip istediğiniz videoları görebilirsiniz.

Lords Of Lunar mini-oyun. "The Making Of Lunar: Silver



Star Story Complete" diskini çalıştırın ve video başladığında yukarı, aşağı, sol, sağ, üçgen, start yapın.

Parappa The Rapper

Bonus level: her bölümü "cool" derecesinde bitirirseniz, Sunny Funny ve Katy Kat' in masada dans ettiği bonus bölümü açılacaktır.

Parappa' nın sesini değiştirme: ilk iki bölümü "Cool" derecesinde bitirin. X(3), üçgen, yuvarlak, üçgen, kare(2), sağ, sol, kare ve X yaparak bölümü bitirin. Dördüncü bölümde X, kare, üçgen, yuvarlak ve X yapın. Parappa' nın sesi değişti. R1' e basılı tutarken yuvarlak veya üçgene basarsanız diğer karakterlerin seslerini de deneyebilirsiniz.

Sunny veya Ninja olarak oynamak: level 1' i en az 3000 puanla cool derecesinde bitirin. Level 2' yi 1025 puanla bitirin. Level 3 ve 4' ü de 2000 puandan yüksekte tamam-

Poseidon

Oyun sırasında [Ctrl] + [Alt] + C tuşlarına bastıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
1000 drachmae	Delian Treasury
Birkaç ay sonra o ayki senaryoyu kazandırır	Ambrosia
Belirlenen noktaya fireball atar	Fireballs from Heaven
Towerlar inekleri vurur	Bowvine and Arrows
Günlük çalışanlar cheese costume giyer	Cheese Puff
Ses efektleri	SoundFrags
Her üç ayda bir granary dolar	Mammaldrome
Atlas projelerin daha çabuk bitmesini sağlar	Atlasthegreat
Poseidon granary'e on katı balık sağlar	Seasick
Toprağa fireball atar	Hotlava
Bilinmiyor	Bigbadwolf
Bilinmiyor	Elite Sheep
Bilinmiyor	Rain From Heaven



Outlive

Oyun sırasında [Enter] tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
God modu	#can i play with madness
Fazladan para	#fortunes of war
Tüm harita	#fear of the dark



Golf Resort Tycoon

Fazladan para için

Oyun sırasında [Shift] + [Ctrl] + C + A + T tuşlarına basın

Warp speed

Oyun sırasında [Shift] + [Ctrl] + W tuşlarına basın



Arcanum: Of Steamworks And Magick Obscura

Alignment'ınızı arttırmak için

Alignmet'ınızı iyiye doğru yükseltmek istiyorsanız sokaklardaki beggarlara (dilenci) devamlı olarak para verin.



Madden NFL 2002

Settings seçeneğinden Secret Codes'u seçin. Bundan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
Tüm klasik takımlar açılır	GOLDENGOD
1972 Raiders açılır	WILDCARD
1977 Cowboys açılır	PICKEDOFF



Conquest: Frontier Wars

Hile kodlarını açmak için oyun sırasında "Give the sushi to Sean" yazın. Bu her zaman çalışmayabiliyor bu yüzden eğer olmazsa oyunda başka bölümlerde yazmaya çalışın.

Kodlar:

A winner is you!	O anki görevi kazandırır.
I am evil Homer	O anki görevi kayıp ettirir
spacebridg	eçili olan görevi aktifleştirir
The Master Builders	Anında inşa biter
The Ultimate Doom	İntihar
If they could see me now	Fog of war'ı kaldırıp tüm haritayı açar.
I'll rip out your optics	Fog of war'ı açar.
I can see clearly now	Keşfedilecek yerleri açar
I want a raise	Ore verir
Do you smell something?	Gas verir
The courage of the fearless crew	Crew verir.
Some Great Reward	Kaynakları maksimize eder.



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.
3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.
4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.



CHEATSTATION

layın. Level 5' i 4000 puan ve cool derecesi ile bitirin. Level 6' yı en az 2000 puan ve cool derecesiyle bitirin. Bir sonraki oyunda Sunny veya Ninja seçim ekranı belirecek.

Ridge Racer Type 4

Tüm arabalar: Gran Prix modda, ilk yarışın ortasında oyunu durdurup kare(3), yuvarlak(4) ve üçgen(2) yapın. Japon versiyon için üçgen(3), yuvarlak(4) ve kare(2) yapmalısınız.

Multiplayer: aslında bu özellik tam olarak bir hile sayılmaz. Link kablosu ile iki makineyi birbirine bağladığınızda, dört kişinin aynı anda oynayabilmesini sağlayan bir "Link Battle" seçeneği açılacak.

Ekstra araçlar: oyundaki 320 aracı da açtığınızda, 252 km/h yapan Pac-Man ve Sony Eat'em Up arabaları da time attack modda açılacaktır.

Ridge Racer High Spec Demo: tüm time attack pistlerindeki rekorları kırın. 4 tersine yol, 8 yeni araç ve bir bonus şarkısı açılacak. Aynı zamanda başka bir bitişi de bulacaksınız.

Wipeout XL (Wipeout 2097)

Değişik gemiler: oyun yüklerken L1 + R2 + start + select' i basılı tutun ve menü açılana kadar bırakmayın.

Challenge 1 mod: password olarak kare, yuvarlak, kare, üçgen, yuvarlak, üçgen(2) yuvarlak, kare(3), üçgen, X ve kare yazın.

Challenge 2 mod: password olarak kare, yuvarlak, kare, üçgen, yuvarlak, üçgen, X, kare, X, üçgen(2), X ve yuvarlak(2) yazın.

Tüm parkurlar: ana menüde L1 + R1 + select' i basılı tutarken kare, yuvarlak, üçgen, yuvarlak ve kare yapın.

Sınırsız enerji: oyunu durdurup L1 + R1 + select' i basılı tutarken üçgen, X, kare, yuvarlak, üçgen, X, kare ve yuvarlak yapın.

Sınırsız zaman: oyunu durdurup L1 + R1 + select' i basılı tutarken üçgen, kare, yuvarlak, X, üçgen, kare, yuvarlak ve X yapın.

Sınırsız silah: oyunu durdurup L1 + R1 + select' i basılı tutarken X(2), kare(2), yuvarlak(2) ve üçgen yapın.

Independence War: Defiance

Pilot roster ekranına girin ve o pilot için belirlenen history ve misson screen kutucuklarından birini işaretleyin. Sonra History kutucuğunu işaretleyin ve "dethweezul" yazın. Böylelikle hile modu açılacaktır. Eğer kodu doğru girdiyseniz her tamamlanan görevin altında "Outcome" yazacaktır ve bir rakam belirecektir. Şimdi aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Ekrean	Kod
Seçili missionu historye ekler	Player history	[Sol Shift] + [Backspace]
Seçili mission'a outcome koyar	Player history	[Sol Shift] + =
Tüm missionlar açılır	Player history	[Sol Shift] + 0
Yenilmezlik	Game play	[Sol Shift] + I
Hedefteki gemiyi yok eder	Game play	[Sol Shift] + 0
Hedefi dondurur	Game play	[Sol Shift] + [noktalı virgül]
Herhangi bir gemiye yanaştırır	Game play	[Sol Shift] + K
Bir sonraki görev olayına geçersiniz	Game play	[Sol Shift] + S
Görevi kazandırır	Game play	[Sol Shift] + W
Önceki FMV'yi gösterir	Game play	[Sol Shift] + [Backspace]
Turbo modu	Game play	[Sol Shift] + A
Hedefin görüş alanına girersiniz	Game play	[Sol Shift] + 8
Hedefin hızına eşitlenirsiniz	Game play	[Sol Shift] + 9
Tüm erişilebilir yerleri		
ve waypointlerini görürsünüz	Game play	[Sol Shift] + G
O anki Lagrange point		
destination'a gidersiniz	Game play	[Sol Shift] + J
Ekranın resmini alır ve PCX dosyası		
olarak "psg\resource\art\screens"		
dizinine kayıt eder.	Game play	[Sol Shift] + P
Devamlı olarak screen shot alır	Game play	[Sol Shift] + M

Aşağıdaki kodları ise komut satırı parametresi olarak yazılırsa sonuç verir. Fakat save noktaları için olan kodlar oyunun normal olarak devam etmesini engelleyebilir şimdiden uyaralım.



Sonuç	Komut satırı parametresi
Desktop penceresinde oyunu oynatır	-w
Sesi kapatır	-xsound
Save noktası 1'den başlatır	-start1
Save noktası 2'den başlatır	-start2
Save noktası 3'ten başlatır	-start3
Save noktası 4'ten başlatır	-start4
Save slot 0'ı kullanırsınız	-slot0
Save slot 1'i kullanırsınız	-slot1
Save slot 2'yi kullanırsınız	-slot2
Save slot 3'ü kullanırsınız	-slot3
Save slot 4'ü kullanırsınız	-slot4
Save slot 5'i kullanırsınız	-slot5
Screenshotsları 3Dfx modda düzeltir	-nozlock

Independence War 2: Edge of Chaos

Önce dizin altındaki .ini dosyasını açın. Sonra developer_mode = 0 satırını developer_mode = 1 olarak değiştirin. configs klasörüne gidin ve bu satırları default.ini klasörünün altındaki chets key bölümüne yani yazıların en altına ekleyin.

Pilot zarar görmez	Klavye, I, CTRL, ALT
O anki hedef yok olur	Klavye, X, CTRL, ALT
Oyuncu hedefteki düşmana gider	Klavye, G, CTRL, ALT
Oyuncu kendine zarar verir	Klavye, K, CTRL, ALT



Extreme Paintbrawl 2

Hile Kodu: Sınırsız para, en iyi takım oyuncuları ve en iyi markerlar için takım adı olarak MAFIA yazın.



Deer Hunter 5: Tracking Trophies

Aşağıdaki kodları girmek için F2 ye basın. Çalıştırmak için tekrar F2 ye basın.

Kod	Sonuç
dh5find	Sizi en yakındaki hayvanın yanına götürür
dh5findnext	En yakındaki hayvanı size getirir
dh5nofear	Hayvanlar sizden korkmaz
dh5water	Yağmur yağdırır
dh5zeus	Şimşek çaktırır
dh5leaves	Yapraklar hışırdar
dh5truck	Oyuncuya bir kamyonet verir



Red Faction

Oyun sırasında [~] tuşuna basın ve açılan pencereye aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
vivalahelvig	God Modu
bighugmug	Tüm silahlar ve cephane
heehoo	Uçma modu
camera1	Kamera açısını değiştirir
camera2	Kamera açısını değiştirir
camera3	Kamera açısını değiştirir



CHEATSTATION



Makineli tüfek: oyunu durdurup L1 + R1 + select' i basılı tutarken kare, yuvarlak, X, kare, yuvarlak, X ve üçgen yapın.
Phantom sınıfı: ana menüde L1 + R1 + select' i basılı tutarken X(3), ve yuvarlak(3) yapın.
Piranha takımı: ana menüde L1 + R1 + select' i basılı tutarken X(4), yuvarlak, üçgen ve kare yapın.
Piranha craft: setup ekranında L1 + R1 + select' i basılı tutarken kare, yuvarlak, kare, üçgen, yuvarlak, X, kare, X, yuvarlak, kare, üçgen, X ve kare yapın.
Vostok Island ve Spilskinanke gizli pistleri: ana menüde L1 + R1 + select' i basılı tutarken kare, yuvarlak, kare, üçgen, yuvarlak, üçgen, X, üçgen, yuvarlak(2), üçgen, X(2) ve kare yapın.
Tetris: zamanlayıcı "11" saniyeyi gösterirken oyunu durdurun ve kare, X, yuvarlak, üçgen, kare, X, yuvarlak, üçgen, L1, L2(2), R2, R1, select yapın.

Shark Köşesi

Bu kodları kullanabilmeniz için GameShark, Exploder, Action Replay cihazlarına, veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.
2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.
3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın.

Kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.

Ape Escape

Sınırsız hak:	800F442C - 0005
Sınırsız sağlık:	800EC268 - 0005
Ekstra altın:	800F4456 - FFFF
Sınırsız oksijen:	800F4D68 - 0258
Bölümü bitirmek için bir maymun:	800F4454 - 00FF

Disney' s The Little Mermaid II

Sınırsız sağlık&hava:	800E7D88 – 0064
Tüm inciler:	800E9116 – 0005
Tüm paralar:	800E90FE – 0032

LeadFoot

Career modda isminizi "MEGASAXON" olarak girerseniz 1.000.000 $ kazanırsınız.



Atlantis: The Lost Empire

Alt, tilde ve sonrada "~" tuşlarına basıp aşağıdaki kodları girin. Kodları aktif hale getirmek için ise Alt+1 tuşlarına basın.

fly 1	Uçuş modu
all tools 1	tüm toollar



Grand Prix 3

Nadir bulunan arabaları almak için 1-9 tuşlarına basın ve "qwerty" yazın. Eğer çalışırsa David Coulthard bunu size söyleyecektir.



Primal Prey

Oyun sırasında .sss dosyalarını editleyerek ateş gücünüzü, paranızı ve dinozorların hızlarını arttırabilirsiniz.

Oyun sırasında F2 tuşuna basarak aşağıdaki kodları belirtilen ekranlarda girin.

Kod: momoney , Weapons/Equip menüsünde bu kodu girdiğinizde fazladan para alırsınız.

Kod: dinogod , Av ekranında bu kodu girdiğinizde God modu açarsınız.

Kod: actor find , İsim ekranında bu kodu girerseniz en yakın dinonun yanına gidersiniz.



Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Belirtilen ekranlarda sol shift ve eksi tuşunu basılı tutarak kodları girebilirsiniz.

Oyun ekranında "savegame" yazın. Böylelikle oyun savelenir.

Oyun ekranında "endmission" yazın. Böylelikle görev biter.

Ana menüde "unlock levels" yazın. Tüm campaign açılır.

Oyun ekranında topographt yazın. Etkisi bilinmiyor.

Sınırsız Save game.

Bunun için save game dosyasını silmelisiniz.

Users\\Saved\Campaigns\1985 dizinin altında bulabilirsiniz. Alt-Tab ile oyundan çıkın. Save'i yedekleyin Alt-Tab ile geri dönün ve ESC tuşu ile oyunu pause edin. Şimdi bir save hakkınız daha var.





Heroes Chronicles: The Final Chapters

Karakter modellerini görmek için

Max Payne'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayıp properties kısmındaki Target: Dizinini şu şekilde değiştirin. "C:\Program Files\Max Payne\maxpayne.exe" -developerkeys" Oyun sırasında [F11] tuşuna basıp istatistik ekranını açın. [Page Up] veya [Page Down] tuşlarıyla modeller arsında dolaşabilirsiniz.

Hile Kodları

Oyuna gene yukarıdaki satırla başlayın. Daha sonra [F12] tuşuyla konsolu açın. Aşağıdaki kodları konsol penceresine girerek hileleri çalıştırabilirsiniz.

Sonuç	Kod
God modu açar	god
God modu kapar	mortal
Tüm silahlar	getallweapons
Sınırsız cephane	getinfiniteammo
Debug modu açar	coder
No clipping modu açar	noclip
No clipping modu kapar	noclip_off
Frame rate'i kapar	showfps
Bullet time göstergesini doldurur	getbullettime
Baseball bat	getbaseballbat
Dolu Baretta verir	getberetta
Dolu Dual Beretta verir	getdualberetta
Dolu Sawed off shotgun verir	getsawedshotgun
Dolu Pump action shotgun verir	getpumpshotgun
Dolu Desert Eagle verir	getdeserteagle
Dolu Ingram verir	getingram
Dolu Dual Ingram verir	getdualingram
Dolu TMP5 verir	getmp5
Dolu Colt Commando verir	getcoltcommando
Dolu Jackhammer verir	getjackhammer
Dolu M-79 verir	getm79
Dolu Sniper rifle verir	getsniper
Molotov cocktail	getmolotov
Grenade	getgrenade
Pain killers	getpainkillers
Sağlık	gethealth
Sağlığınıza yazdığınız rakam kadar ekler	c_addhealth[rakam]
Zıpladığınız zaman ne kadar yükseleceğinizi ayarlar	Jump[rakam]
Yaralı yürüyüşü	setwoundedstate
Normal yürüyüş	setnormalstate

CHEATSTATION

Super Puzzle Fighter II Turbo (Puzzle Fighter X 2)

Kolay kazanma P1:D01AE57 - 0000 / 801AE570 - 0100

Kolay kazanma P2:D01AE81C - 0000/801AE81C - 0100

Tüm ödüller:

50000704 - 0000/8016CAE4 - FFFF

8016CAFA - FFFF/8016CAFE - FFFF



Parappa The Rapper

Daima "cool":8013C368E -- 0000

Daima 999:801C3670 - 03E7

Wipeout XL

Sınırsız zaman:80095814 - 0BB8

İstemediğiniz kadar silah: 80111246 - ****

0101: Rockets

0202: Missiles

0303: Mines

0505: Electro bolt

0606: E-pak

0707: Autopilot

0808: Shield

0909: Turbo boost

0A0A: Sağ roket

0B0B: Sol roket

0C0C: Quake disruptor

0D0D: Plasma bolt

0E0E: Thunder bomb

0F0F: Gatling gun

donanım



creative sound blaster audigy



inceleme

Bu ay Dünya'da inanılmaz gelişmeler yaşanırken Donanım dünyası oldukça sakindi. Mevcut kriz ortamına rağmen oldukça iyi geçen Bilişim 2001 sektörümüzün gururu oldu. Bilişim 2001'de ki en önemli yeniliklerden olan Creative'in yeni ses kartı Audigy'de ayağının tozuyla ofisimizdeydi. Ses dünyasının bu yeni yıldızını hem uzun uzun inceledim hem de EZ's Zone'da onun için faydalı ipuçları verdim. Ha bu arada.. Onur hazretleri 40 gün 40 gece süren Bodrum seferinden döndü. Kendisini özleyenler (yoktur ya) Teknik Servise bir uğrasın. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek





Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

gamecubesessizsedasızgeldi

Nintendo konsolu japonya'da piyasaya sürdü

PS2 ve X-BOX'a nazire yaparcasına sessiz sedasız geliştirilen ve bir anda E3'ün yıldızı olan GameCube'ün piyasaya çıkışı da sessiz sedasız oldu. Ne mağazaların önünde uçsuz bucaksız kuyruklar vardı ne de ortam bayram havasındaydı. İddiasız bir resepsiyonla durum halka bildirildi ve Japon'lar usul usul gidip yeni konsollarını aldılar. Muhtemelen eve gidip sakin sakin oynadılar ve sonra uykuları geldi yattılar. Ah GameCube'ü biz yapmış olacaktık ki nasıl yıkardık ortalığı. Ali Sami Yen'i cehenneme çevirirdik. Bu arada temel sistem ve grafik alt yapısını ATI'ın hazırladığı konsola ATI'ın logosunu da koymuşlar.

Bu arada GameCube'den daha geç çıkacak olsa da X-BOX fırtına gibi geliyor. Toys R Us'ın web sitesinden sunulan ilk parti pre-order'ların sadece yarım saat içinde tükendiği açıklandı. Ekstra aksesuarlar ve oyunlarla sunulan bu pre-order (ön sipariş. Yani ürünü piyasaya çıkmadan alıyorsunuz ilk sizin oluyor gibi) seçeneği üstelik 200$ daha pahalıydı. Bu arada Microsoft'un sahibi olduğu dünyanın en büyük online oyun ağlarından MS Zone'un imkanlarını da kullanarak X-BOX için benzeri görülmemiş bir online oyun ağı yaratacağı açıklandı. Şu an sadece Dreamcast için SegaNet isminde böyle bir ağ bulunuyor. PS2 ve GameCube'ün böyle bir özelliğe kısa vadede sahip olamayacağı kesin.



nvidiaveati'ındizüstüsavaşı

Grafiğin devlerinden son haberler



Intel ile AMD arasındaki rekabetin eski heyecanını yitirirken grafik çipi üreticileri arasındaki gittikçe heyecanlı hale geliyor. ATI'ın üst üste duyurduğu yeni ürün ve teknolojilerinin ardı arkası gelmiyor. Diz üstü bilgisayarlar için geliştirilen ve ATI'ın tüm yeni teknolojilerine sahip olan Mobility Radeon 7500'ün duyurulmasıyla NVIDIA bir parça sarsılmış gibi gözüküyor. Çünkü geçen iki sene içinde kararlı adımlarla ilerler ve grafiklerle ilgili her alanı ele geçirirken hiçbir engelle karşılaşmamışlardı. Ayrıca GeForce Go serisi grafik çipleri ile bir ilki başararak diz üstü bilgisayarlara yüksek 3D performans sunmuşlardı. ATI biraz geriden de takip etse NVIDIA'yı hiçbir alanda tek marka bırakmamadaki kararlığını gösteriyor.

İşin beni en çok eğlendiren yanı ATI'ın yeni Mobility Radeon 7500 ile birlikte diz üstü bilgisayarda pil ömrünü uzatan Powerplay isimli yeni teknolojisini duyurmuş. Oyun oynarken ve DVD izlerken pilin daha idareli kullanımını sağlayan bu teknoloji pilin dayanma süresini yarım saate kadar uzatabiliyor. ATI bunu açıkladıktan sadece 3 gün sonra NVIDIA aynı teknolojiyi PowerMizer adıyla geliştirdiğini duyurdu. Acaba ATI'ın duyurusunun hemen ardından 3 günde yeni teknoloji mi geliştirdiler yoksa zaten böyle bir şeyi zaten uzun süre önce geliştirmişlerdi de halka duyurmak ATI'ın duyurusunun ardından mı akıllarına geldi merak ediyorum.

Şu aralar NVIDIA gerçekten sıkıntılı gözüküyor. 6 ayda bir yeni ekran kartı çıkarma projelerinin aksamış olması, Nforce'un gecikmesi, GameCube'ün X-BOX'dan önce piyasaya çıkması bir anda rüzgarın yönünü değiştirdi gibi. Şu aralar NVIDIA'nın buna karşı yapabildiği tek şey yeni Detonator 4 sürücüleri. Microsoft'la fazla içli dışlı olduklarından mı yoksa sadece trendi yakalamak istediklerinden mi bilinmez bu yeni Detonator'ün ismi Detonator XP olmuş.

Windows XP için ne denli optimize edildiği bilinmez ama özellikle GeForce 3'lerde performansı oldukça arttırıyor.

Son olarak rivayetlere bakalım. NVIDIA'nın, ECTS fuarında basına sızdırdığı bilgilere göre firma bir ay sonra GeForce3 Ultra ve GeForce3 MX'i piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Henüz bu yeni iki kartla ilgili hiçbir detayı bilmiyoruz. Ancak GeForce3'de zaten en hızlı RAM'ler kullanıldığından daha hızlı bir Ultra modelini üretmenin hem imkanlar hem de maliyet olarak NVIDIA'yı zorladığı söyleniyor. Ancak GeForce2 MX'in ardından GeForce3'ün de çok başarılı olacağı konusunda herkes hem fikir.



Intel ve VIA kavgalı

VIA'nın geliştirdiği ve Pentium 4'leri DDR-RAM'le kullanma imkanı sağlayan P4X266 çipi iki firmanın arasını feci derecede açmış durumda. Intel, VIA'nın Pentium 4 ile ilgili hiçbir ürün üretme lisansı olmadığını iddia ediyormuş. Anakart çipsetleri pastasında oldukça büyük bir dilimi VIA'ya kaptıran Intel aynı şeyin Pentium 4'lerde de başına gelmesinden korkuyor gibi. Bu arada P4X266'nın büyük ilgi gördüğü ve yüksek talep olduğu gelen haberler içinde.

Windows XP tamamlandı

Microsoft, 24 Ağustos tarihinde Windows XP'nin tamamlandığını ve büyük sistem üreticilerine dağıtılmaya başlanacağını açıkladı. Geçen ayda söylediğim gibi Windows XP dünya çapındaki büyük sistem geliştiricileri tarafından 25 Kasım'da ki yasal piyasaya çıkış tarihinden yaklaşık 1.5 ay önce piyasaya çıkacak. Şu aralar bu tip firmalardan bir PC alırsanız Windows XP yüklü olarak bulmanız muhtemel.



intelverambusbeşsenedaha

Anlaşma tazelendi

1996'da yaptıkları anlaşmayla dünya evine giren Intel ve RAMBUS bu ay mukavele tazelediler. Yeni anlaşmaya göre RDRAM, Intel'in favori RAM tipi olmaya devam edecek. Daha önceki anlaşma Intel'in DDR-RAM kullanmasını engelliyordu. Bu yeni anlaşmada böyle bir madde olup olmadığı bilinmiyor. Ancak yapılan açıklamalara bakılırsa DDR-RAM'le uyumlu bir çip üretme olasılığı olsa da Intel'in favorisi RDRAM olarak kalacak.



Bu arada RDRAM fiyatlarına yapılan eleştirileri bir parça durdurma arzusuyla Intel SD-RAM destekli Pentium 4 uyumlu çipseti i845'i piyasaya sürdü. SD-RAM'in Pentium 4'ün performansında ciddi bir dar boğaz olacağı kesin. Muhtemelen i845 daha çok "Pentium 4" markası ile PC satmak isteyen ama içi olabildiğince ucuza kapatmak isteyen OEM firmalarınca rağbet görecek. Bundan sonra P4 işlemcili bir PC alırken daha dikkatli olmak lazım. i845 çipseti ile piyasaya çıkacak ilk anakartlar ABIT BL7-RAID, ASUS P4B, FIC VC11 ve MSI 845 Pro2 LE olarak açıklandı.

IBM,ay,uzayvefezavs.



1996'da yaptıkları anlaşmayla dünya evine giren Intel ve RAMBUS bu ay mukavele tazelediler. Yeni anlaşmaya göre RDRAM, Intel'in favori RAM tipi olmaya devam edecek. Daha önceki anlaşma Intel'in DDR-RAM kullanmasını engelliyordu. Bu yeni anlaşmada böyle bir madde olup olmadığı bilinmiyor. Ancak yapılan açıklamalara bakılırsa DDR-RAM'le uyumlu bir çip üretme olasılığı olsa da Intel'in favorisi RDRAM olarak kalacak.

Bu arada RDRAM fiyatlarına yapılan eleştirileri bir parça durdurma arzusuyla Intel SD-RAM destekli Pentium 4 uyumlu çipseti i845'i piyasaya sürdü. SD-RAM'in Pentium 4'ün performansında ciddi bir dar boğaz olacağı kesin. Muhtemelen i845 daha çok "Pentium 4" markası ile PC satmak isteyen ama içi olabildiğince ucuza kapatmak isteyen OEM firmalarınca rağbet görecek. Bundan sonra P4 işlemcili bir PC alırken daha dikkatli olmak lazım. i845 çipseti ile piyasaya çıkacak ilk anakartlar ABIT BL7-RAID, ASUS P4B, FIC VC11 ve MSI 845 Pro2 LE olarak açıklandı.

siemens'inyenitelefonları

Tüm seri yenilendi

Sizin pek haberiniz yoktur ama Level'in donanım editörleri cep telefonu konusunda Siemens fanatiğidir. Onur'la bazen oturur onun M35'le benim S35'i yan yana koyar hayran hayran bakarız. Eh, Siemens yeni modeller sürer piyasaya da biz atlar mıyız? Lafı uzatmadan yeni cicilere bakalım.

S45 yeni üst model ve görünü_ olarak S35'le SL45 arasında gibi. SL45'de olduğu gibi sarı back-light eklenmiş. En önemli avantajı GPRS desteğine sahip olması. Entegre anten, sadece 93gr ağırlık ve 69cm_ hacım'le oldukça ergonomik gözüküyor. Aklınıza gelebilecek tüm özelliklere sahip. Üstelik T9 kütüphanesi değiştirilebiliyor. Yani Türkçe T9 yükleyebilirsiniz. Ayrıca tam 7 satırlık ekrana sahip.



ME45 yine bir parça daha büyük ve ağır ama toz ve suya karşı dayanıklı. ME45'de GPRS'e ve 7 satır ekrana sahip. Üstelik pili Li-Ion olmuş. T9 kütüphanesinin değiştirilebilirliği gibi bir iki küçük özellik hariç bütün özellikleri hemen hemen S45 ile aynı. Yani bu sefer M35 ile S35 arasındaki farkı 45 serisinde kapamışlar.

C45 ise bir garip. Eski C35'in fiyatı dışında pek bir çekici yanı olmadığını gören Siemens hadi bu da Nokia gibi bir şey olsun demiş sanki. Değiş tokuş kapak (Onlar Clipit diyor), download edilebilen melodi ve logolar falan. Üstelik üşenmeden Paris'e gidip ünlü tasarımcı Li Edelkoort'a bir sürü kapak tasarımı falan yaptırmışlar. Ayrıca BattleMail isminde birde multi-player oyunu varmış. Ne diyim... Funky!! But not Siemens

→ Kodaktan ikisi bir arada

Yeni MC3 hem MP3 player hem de kamera

Geçen ay size hem dijital kamera hem de MP3 Player olan Pretec DC-530'u tanıtmıştım. Bu ay Kodak benzer bir ürünü piyasaya sürdü. Oldukça şık görünen kaliteli bir ürün MC3. Sadece 640x480 çözünürlükte resim çekebilmesine karşın MP3'ler için 64MB RAM'e ve ID3 TAG okuma özelliğine sahip.



Müzik dinlerken LCD ekranından şarkıların isimleri görünüyor. İlk yorumlara göre bir Kodak ürünü olmasına karşı fotoğraf çekme konusunda zayıf ama MP3 çalma konusunda çok başarılıymış. 299$'lık fiyatı pek cazip değil, bunun yerine bir dijital kamera ve bir MP3 player almak çok daha mantıklı olabilir ama bu tip cihazlara eğlencelik cihazlar gözüyle bakmak lazım. Tatile giderken çantaya atılabilecek bir şey. Tabii benim gibi 10 senede bir tatil yapan biriyseniz ayrı.

hp, compaq'ı yuttu

Aslında çok bahsedilecek bir şey yok. HP parayı bastırıp (parada para ama 25 Milyar $) Compaq'ı satın aldı. Bu herhalde HP'yi dünyanın en büyük PC üreticisi yapar. Yapmasa da bize ne? (Bu arada sektörel haberler uzmanımız Serpil hanım diyor ki "Aslında olay kesin değildir. Amerikan senatosu ve Avrupa birliğinin onayı gereklidir. Ayrıca onay alınsa bile birleşme 2 sene sonra olacak.")

Sound Blaster Audigy™

Creative'in pek rakibi kalmadı ama bir yerlerde varsa da bayağı ağlayacak. Creative'in yeni bebeği Audigy benzersiz!

Bundan tam 12 sene önce karşılaştık ilk Sound Blaster ses kartı ile. Ve tam 12 senedir "ses kartı" denince aklımıza ilk Sound Blaster geliyor. Zamanla Sound Blaster serisine her yeni model eklendiğinde yeni bir özellikle karşılaşıyk. İlk modelden 3 sene sonra çıkan Sound Blaster 16 bize CD kalitesinde ses sunuyordu, ondan iki sene sonra çıkan AWE 32 de gelişmiş WavEffects Synthesis ile tanıştık. İki sene sonra çıkan AWE64 Gold ise altın kaplama ses çıkışları ile ses kalitesi olarak o ana kadar gördüğümüz en iyi ses kartıydı. Ancak serideki en büyük gelişme bundan üç sene önce Sound Blaster Live! İle yaşandı. Çok güçlü olan EMU10K1 işlemcisi ile Live! rakipsizdi ve pozisyonel ses standardı EAX ile oyunlara başka bir atmosfer katıyordu. Bundan bir sene sonra Live!'a dijital çıkışlar eklendi ve geçtiğimiz sene Live! DE 5.1 ile Dolby Digital yeteneğine kavuştu.

Yeni kartımız: Audigy

Dünyanın bir numaralı ses kartının kısa tarihçesi böyle. Ancak serinin en genç üyesi Audigy ile bugün gelinen nokta öyle bir paragrafta anlatılacak gibi değil. Çünkü Audigy, Sound Blaster serisinde bugüne dek yaşanan en büyük gelişmeyi beraberinde getiriyor. Audigy'nin bize tanıştırdığı yeni özelliklere gelmeden önce Live!'dan miras kalan özelliklerine bir bakalım.

Audigy, Creative'in bundan önceki Live! ses kartları gibi birkaç farklı modele sahip. Standart model Audigy Digital Entertainment sadece Audigy kartına sahip. Audigy Platinium internal Audigy Platinium Ex ise external drive'a sahip. Bu drive'lar üzerinde pek çok ekstra giriş bulunuyor. Bunları ilgili kutuda görebilirsiniz. Ayrıca Platinium modelleri uzaktan kumandya sahip. Bu kumanda Infra CD-ROM'larda olduğu gibi pek çok fonksiyona sahip ancak çok daha geliştirilmiş.Yine Live'larda olduğu gibi temel ses kartı olarak tüm modeller birbirinin aynısı.

Audigy, tıpkı Live! 5.1'lerde olduğu gibi Dolby Digital ses çözebiliyor. Yani kendi decoder'ı olmasa bile 5.1 bir hoparlörünüz varsa destekleyen DVD



Creative PlayCenter 3



Audigy ile birlikte gelen Creative'in PlayCenter'ı da oldukça gelişmiş. PlayCenter ile CD'den MP3 ve WMA dosyaları üretebiliyor, müzik CD'leri hazırlayıp basabiliyorsunuz. Her türlü ses dosyasının yanı sıra video formatlarının çoğunu da çalabiliyor PlayCenter. Ayrıca Nomad Manager'da PlayCenter'a entegre edilerek Creative'in MP3 player'larına müzik aktarımını PlayCenter üzerinden yapabilmeniz sağlanmış.

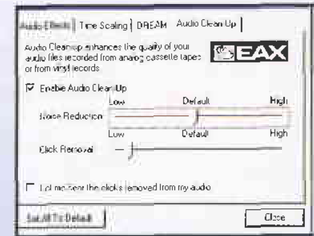
EAX'a dahil olan Advanced EQ ayarları sayesinde PlayCenter'da diğer hiçbir müzik programında bulamayacağınız kalitede equaliser ayarları yapabiliyorsunuz. PlayCenter, Pitch olarak adlandırılan şarkıları yavaşlatıp hızlandırma özelliğine de sahip. Ayrıca çaldığınız dosyalardan veya mikrofondan direkt kayıt yapabiliyor. Artık hemen her yazılımda bulunan skin değiştirme özelliği PlayCenter'a da eklenmiş. Beraberinde oldukça şık ve kullanışlı bir skin paketide geliyor.

DREAM

PlayCenter'da bulunan başka bir ilginç özellik DREAM. EAX ayarları altındaki bu opsiyon ile bir müzik parçasında Bass'ları, vokalleri ve tiz enstrümanları istediğiniz hızda çevrenizde döndürebiliyorsunuz. Eğer 4.1 hoparlör setine sahipseniz her üç farklı tondaki vokal ve enstrümanlar bir yandan çalarken bir yandan çevrenizde çemberler çizerek koşturuyorlarmış gibi oluyor. Üstelik her ton farklı hız ve yönde dönebiliyor. Müzik dinlerken kimseye faydası olmaz elbette ama Audigy'nin gücünü göstermesi açısından oldukça hoş.

Audio Clean-up

Audigy'nin en güzel özelliklerinden biri de yeni Creative PlayCenter'da bulunan audio Clean-up Özelliği. Diyelimki elinizde



çok sevdiğiniz plaklarınız veya kasetleriniz var. Bunları MP3'e veya Müzik CD'sine çevirmek istiyorsunuz. Hem ömürleri uzasın hem de rahat rahat dinleyebilin diye. Line-In'den bunları Wave (.waw) formatında kaydettiniz ve MP3 yaptınız. Bunu yaptığınızda hem ses kalitesinin oldukça kötü olduğunu hem de müzik parçasının üzerinde ses kalitesini bozan hışırtılar yani dip sesler olduğunu göreceksiniz. PlayCenter'da EAX özelliklerine girer ve AudioClean-up'ı etkin hale getiriseniz tüm bu dip sesler gidecek. Daha sonra equaliser'da ses tonlarını istediğiniz gibi ayarlar ve parçayı tekrar kaydedersiniz. Sonuç en az CD'den üretilmiş MP3'ler kadar iyi oluyor. İsterseniz daha sonra mizk CD'si olarak da kaydedebilirsiniz.

EAX Advanced HD Efektleri



Audigy'nin en büyük yeniliği EAX Advanced HD kuşkusuz. EAX Advanced HD'yi EAX'a göre üstün kılan şey ise sahip olduğu 7 temel özellik ve efekt. Bunlara yakından bakalım.

Multi-Environment

Live! Kartları aynı anda sadece bir ortama göre sesleri oluşturabilecek güçdeydi. Ancak Audigy işlem gücü olarak Live!'dan çok daha güçlü olduğu için aynı anda 4 ayrı ortamın seslerini renderlayabiliyor. Mesela aşağıda ki diyagramda İskeletin sesi size ulaşırken koridor efekti, hayaletin sesi ise kuyu efekti taşıyor. Sizinle aynı ortamda bulunan saat ise oda efekti ile işleniyor. Böylece siz hangi sesin hangi yönden geldiğinin yanı sıra hangi ortamdan geldiğini de farkediyorsunuz.

Buna daha açık bir örnek verelim. Diyelimki Counter-Strike oynuyorsunuz ve harita da de_dust. Aşağıdan gelen rampanın çıktığı açıklıkta, koridorun orta çıkışının hemen yanındasınız ve yüzünüzde aralık tahta kapıya bakıyor. Bu sırada arkanızdan birinin yaklaştığını duyuyorsunuz. EAX'da tek farkedebileceğiniz arkadan yaklaşan biridir. Ancak EAX Advanced HD'de düşmanın tam olarak nerden geldiğini bilebilirsiniz. Çünkü koridordan geliyorsa ayak sesleri daha boğuk ve yankılı olacaktır, yok rampadan geliyorsa daha net ayak sesleri olacaktır.

Environment Obstruction

EAX Advanced HD aynı zamanda gerçekçi ses yansımalarıda yaratabiliyor. Ancak dikkat edin yankı değil yansıma diyorum. Çünkü ses bir yüzeyden yasıdığı zaman bunun anlamı yüzeyin diğer tarafına dolaylı olarak ulaşmasıdır. Böylece EAX'da olduğu gibi oyunlardaki sesler boş bir ortamdaymışız gibi sürekli aynı gelmeyecek. Ses kaynağıyla aramızda bir duvar, kutu girdiği zaman ses direkt olarak değil azalarak ve çevreden yansıyarak bize ulaşacak.

Şimdi az önceki örneğimize dönelim. Düşmanın koridordan mı yoksa rampadan mı geldiğini Multi-Environment sayesinde anlayabiliyorduk. Peki ya rampadan değilde rampanın solunda ki dar yoldan geliyorsa. Bu durumda ayrımı Obstruction sayesinde farkedeceğiz. Çünkü rampadan gelen ses dolaylı olarak bize ulaşırken soldan gelen birinin sesini sirekt olarak duyacağız.



Environment Occlusion

Occlusion'da ise ses kaynağıyla aramıza giren engelin ses geçirebilen bir yüzey olduğunu düşünün. Mesela bir pencere veya ince bir tahta duvar. Bu durumda sesler bu yüzeyden geçerek yani filtrelenerek gelecek. Bir pencerenin arkasından bir diyaloğu dinlerken veya ince bir yüzeyin arkasından gelen ayak seslerini duyarken, sesler gerçekte olması gerektiği gibi olacak.

Environment Morphing

EAX'da gerçekçiliği bozan etkilerden biride farklı iki ortam arasında geçiş yaparken seslerin iki ortam arasındaki eşikte bozulmasıydı. Çünkü bir anda ortam değişiverirdi. Audigy'de ise iki ortam arasında geçiş yaparken bu iki ortamın etkileri morph edilerek geçiş sağlanıyor. Böylece sesler bir anda değil yavaş yavaş değişiyor ve gerçekçilikten ödün verilmemiş oluyor.

Extreme Effects

Bu özellik oyun tasarımcılarının etkileyiciği arttırmak için sıradışı ses efektleri yaratabilmesini sağlıyor.

Environment Panning

Tren veya arabayla süratle bir tünele girdiğinizi düşünün. O giriş anında oluşan bir ses efekti vardır. Aynı şey siz tünelin dışındayken tünelden çıkan bir araba için de geçerlidir. Environment Panning bu efektin yaratılabilmesini sağlıyor.

Environment Reflections

EAX Advanced HD'nin son özelliği gerçekçi yansımalar yaratabilmesi. Pozisyonel olarak uygulanan bu yansımalar diğer efektlerle birleşince oldukça etkileyici oluyor.

film ve oyunlarda Dolby Digital özelliğinden yararlanıyorsunuz. Live! 5.1! bu özelliği düşünülerek üretilen FPS 2200'le birlikte alındığında oldukça hesaplı ve iyi bir Dolby Digital çözümü oluyordu. Audigy'nin bu konuda ki eşi ise Creative'in yeni hoparlörü Inspire 5300. 5.1 destekli ses kartına sahip olmayanlar için ise decoder'a sahip Inspire 5700 geliyor.

Yeni işlemci

Artık gelelim Audigy'nin yeniliklerine. En önemli yenilik elbette kartın çipindeki değişiklik. Live! Serisinin en başından beri kullanılan EMU10K1 işlemcisi yerini kartla aynı ismi taşıyan Audigy işlemcisine bırakıyor. Hemen herkes EMU10K1'in bir ses kartı için fazlasıyla güçlü olduğunu ve uzun süre kullanılmaya devam edeceğini düşünüyordu. Ancak Creative herkesi şaşırtıp son kullanıcıya yönelik ses kartları içinde dünyanın en güçlü ses işlemcisi olan EMU10K1'i bir kenara atıp onun yerine dört kat daha güçlü olan Audigy işlemcisini getirdi. Ve böylece ses kartları konusunda daha pek çok gelişme sağlanabileceğini göstermiş oldu.

EAX Advanced HD

Audigy'de böylesine güçlü bir işlemciye ihtiyaç duyulmasının sebebi EAX'ın gelişmiş versiyonu olan Advanced HD. EAX ilk çıktığında yapabildikleri bizi ne denli şaşırttıysa EAX Advanced HD'nin yapabildikleri onun birkaç misli daha şaşırtıcı. EAX'ın ve dolayısıyla Live!'ın tek yapabildiği Reverb ve Chorus kullanarak ortamlar yaratmak ve ses kaynaklarını bu ortamlar içinde 3D olarak yerleştirmekti. Audigy ise aynı anda dört ortam yaratıp her nesneyi kendi ortamında işleyebiliyor, ortamlar arasında geçişler ve efektler üretebiliyor. Bu sayede ulaşılan gerçeklik seviyesini daha iyi anlamak için EAX Advanced HD'nin yapabildikleriyle ilgili kutumuza bir bakın.



Yüksek ses kalitesi

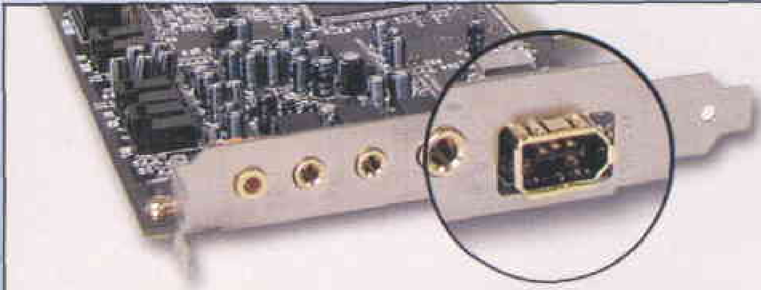
Audigy'de ses kalitesinde tüm SoundBlaster'lar içinde zirvesini yaşıyor. 24bit/96kHz multi kanal dijital'den *analoğa ve analog'dan* dijital'e çevrim yeteneği ve 100dB gibi çok düşük bir SNR (dip gürültü) oranı ile Audigy profesyonel ses sistemlerini aratmayan bri ses kalitesine sahip. Audigy'nin en ilginç özelliği elbette SB1394. Bir ses kartından bize çevre birimler için bağlantı yuvası sunması (gameport hariç) pek görülmüş bir şey değil. Bizi 50$'lık ekstra bir kart almaktan kurtardığını ve hatta P2P bir network kurmamıza olanak verdiğini düşünürseniz SB1394, Audigy'nin en büyük faydalarından biri. Yine ilgili kutudan onunla ilgili daha fazla bilgi alabilirsiniz.

Creative PlayCenter 3



Creative'in her yeni ses kartında sürpriz özelliklerle karşılaşmaya alışığız. Ama SB1394 bağlantısını gerçekten hiç beklemiyorduk. SB1394 aslen Creative'in geliştirdiği bir IEEE 1394 (Firewire, iLink) bağlantısı. SB1394, USB ile hemen hemen yanı özelliklere sahip ancak yaklaşık 30 kat daha hızlı. Saniyede 400 Megabit transfer hızına sahip olan SB1394, standart bir network kartından bile 4 kat daha hızlı.

SB1394'ün Audigy'ye eklenmiş olması her hangi bir Audigy modelini aldığınızda yaklaşık 50$'a satılan IEEE 1394 kartının fonksiyonlarına sahip olmanızı ile uyumlu olmaması. Ancak Audigy'nin tanıtımında bugüne dek denenen DV Kameraların onlarcası ile uyumluluğun test edildiği söylendi. Creative'in web sitesinde uyumlu olan cihazların listesini bulabilirsiniz. Ayrıca kısa süre içinde uyumluluğu test edilmiş ürünlerin üzerinde SB1394 logosu bulunacak. Ek olarak SB1394'ü kullanarak iki bilgisayarı birbirine bağlayabilir network kartı olmaksızın iki kişi multiplayer oyun oynayabilirsiniz. Bunun yanı sıra Creative'in üreteceği pek çok yeni ürün'de SB1394 bağlantısı bulunuyor. Bunlardan ilk çıkacak olanlar yeni Nomad Jukebox SL ve External 24x10x40



KART ÜZERİNDEKİ SB1394 BAĞLANTISI

sağlıyor. Peki bu bağlantıyı kullanarak sistemimize ne gibi donanımlar takabiliriz. İlk akla gelen elbette Dijital DV Video kameralar. Bunun dışında external hard-disk'ler ve CD yazıcılar, scanner'lar vs. Kısacası yüksek veri hızı gerektiren ve IEEE 1394 bağlantısı olan her türlü çevrebirimi. Burda önemli bir nokta her IEEE 1394 bağlantısına sahip cihazın SB1394 CDRW. 20GB veya daha üzerinde kapasiteye sahip olacak olan Jukebox SL'e USB ile bu kadar şarkı atmanın yaklaşık bir gün süreceğini düşünürseniz SB1394'ün avantajı ön plana çıkıyor. Ayrıca 24X hızında yazabilen bir External CDRW şu an için CDRW teknolojisinde yakalanabilecek en uç nokta. Bunu mümkün kılan da SB1394 yani IEEE 1394.

Yazılımlar

Creative'in tüm ses kartlarından alıştığımız gibi Audigy'de kamyon yüküyle yazılımla geliyor. Bu yazılımlar içinde en önemli olan elbette Creative PlayCenter 3. Piyasada bulabileceğiniz en yetenekli medya oynatıcılardan olan PlayCenter 3 aynı zamanda ses kartının pek çok özelliğini kullanabilmenizi sağlıyor. Yani sadece kartla birlikte gelen sıradan bir medya oynatıcı değil. Ayrıca Creative'in Surround Mixer'i Windows'un standart mixerinden çok daha kullanışlı ve yetenekli. Ayrıca Audigy ile birlikte gelen Creative Diagonistics ses kartınızda ve sürücülerinde her hangi bir sorun olup olmadığını anlamınızı sağlıyor. Audigy ile birlikte gelen diğer yazılımlar, EAX Advanced HD Goldmine Demo, Audigy Experience Demo, Audigy Quick Start, Creative Recorder, Creative Taskbar, Creative Minidisc Center, Remote Center, Oozic Player, Oozic Reactor, Unlbrain's FireNet, Giants: Citizen Kabuto, beatnik's Mixman Studio Remixer, Cubasis VST, MixMeister 3.0, Recycle Lite, Ulead VideoStudio 4.0 SE, WaveLab-Lite. Bu yazılımlar Platinium'la birlikte gelenler ve onlarla ilgili daha fazla detayı EZ's Zone bölümünde bulabilirsiniz.



AUDIGY PLATINIUM'UN DRIVE'I ÜZERİNDEKİ GİRİŞ/ÇIKIŞ'L

SB1394


NOMAD® Jukebox 2L


External CD-RW Drive


DV Camcorder


External Hard Drive

Ya fiyat?

Audigy'nin fiyatı oldukça makul. Digital Entertainment modeli 95$, Platinium 189$, Platiniun EX 249$. Şu an piyasada bulanan Live!'lardan sadece 20-30$ arası daha pahalı. Bu fark sadece SB1394 için bile fazlasıyla değer.

Sonuç olarak, Creative yeni ses kartı ile ortalığı tam anlamıyla yıkıp döküyor. Audigy beklediğimizden çok daha iyi bir kart. Eğer yeni bir ses kartı alacaksanız bundan sonra ilk tercihiniz elbette ki Audigy olmalı. Eğer zaten bir Live! ses kartınız varsa acele edip hemen bir Audigy almanıza gerek yok. Sonuçta Audigy'nin en önemli iki özelliği EAX Advanced HD'yi hemen kullanmanız mümkün değil. Piyasada bu teknolojiyi destekleyen bir oyun yok. Ama mutlaka çıkacaklar. Bu yine de bize zaman kazandırır. Eğer bir Live! kartınız varsa ama bir IEEE 1394 cihazınız için bir ek kart almayı düşünüyorsanız bunun yerine de ses kartınızı Audigy ile değiştirmek mantıklı olacaktır. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek



Freecom Beatman

Bu tatlı, küçük, sevimli ve yetenekli CD MP3 Player'dan daha önce bahsetmiştim size. Bu ay nihayet incelememiz için bir tane geldi ofise. Ama işin aslına bakarsanız bunun ilginç etkileri olmadı değil. Mesela Sinan "Bu ay bende donanım incelemesi yapıcam" diye tuttururken, Onur "güzel şeyleri sen incelersin zaten hep" diye küsüp gitti. Elbette bunun iş arkadaşlarımın aymazlığı değil Beatman'in dayanılmaz çekiciliği olduğunu belirtmeliyim. Çünkü ne GeForce3'ler ne DV kameralar gelmişti de bir kafalarını çevirip bakmamışlardı.

Beatman'i bu kadar çekici yapan şeylerin başında görüntüsü geliyor. Kesinlikle bugüne kadar gördüğüm en şık MP3 Player bu. Şeffaf gece mavisi kapağı ve şık hatlarıyla nefes kesici. Amerikan veya Japon markalarının seksenlerden sivrilip gelen tüm o çirkin techno görüntüsüne karşı ikibinlere yakışan cesur, neo-modern ve elegant çizgiler. Burada gece mavisinin seçimine dikkat çekmek istiyorum sayın okuyucu. Ürüne gerçekten gizemli bir hava katmamış mı? Ah, ah ben moda yazarı olmalıymışım. Neyse...

Beatman'in görüntüsüne ve büyüsüne alışıp da "CiddEn işe yarar bir ürün mü bu?" sorusunu sorduğunuzda 4cm'lik bir çelişkiyle karşılaşıyorsunuz. Çünkü Beatman alıştığımız 12cm'lik CD-ROM'ları değil 8cm çapında ki daha küçük CD-ROM'ları okuyor. Aradaki 4cm çok önemli. Çünkü bu 4cm tam 515MB'a denk. Yani Beatman'de kullanılan 8cm'lik CD'ler 185MB hafızaya sahipken, standart CD'ler 700MB'a sahip. Bu başta Beatman için bir dezavantaj gibi gözükebilir. Ama oturup düşününce bu dezavantajın fazlasıyla göreceli olduğunu görüyorsunuz. Çünkü 185MB'a 35 ile 50 arasında şarkı sığıyor. Bence bu fazlasıyla yeterli. Zaten 8cm'lik CD'ler çok küçük olduğundan yanınızda bir iki tanesini taşımak sorun olmuyor. 8cm'lik CD okumanın asıl avantajı elbette MP3 player'ında aynı oranda küçülmesi. Beatman normal bir CD MP3 player'ın yarısından dahi küçük. Elbette Flash RAM kullanan MP3'lerden daha büyük ama gömlek cebinize olmasa a ceket cebinize kolayca sığar.

Beatman'in hem üretim hem de ses kalitesi fazlasıyla iyi. Zaten Freecom'un ürettiği hiçbir üründe kalitenin düştüğünü görmedik. Belki tek sorun şeffaf kapağın kırılma ihtimaline karşı dikkat etmenizin gerekmesi. Ama bunu da ekstra aksesuar olarak satılan ve en az cihaz kadar şık olan orijinal çantasından alarak lehinize çevirebilirsiniz. Cihazın üzerindeki 10 tuş ile aklınıza gelebilecek her ayara kolayca ulaşıyorsunuz. Hatta kolayca bir playlist bile oluşturabiliyorsunuz. Ayrıca Beatman'de ki 40sn'lik mekanik şok koruması, atlama ve kesilmelerin olmasını engelliyor.

Cihazın iki büyük eksiği var. Birincisi ID3 Tag okuyaması. Yani şarkıların isimleri LCD ekranda yazmıyor. Piyasadaki pek çok MP3 player'da bulunan bir eksiklik. Ben 8'lik *fontla CD'lere yazdığım* şarkıların listesini oluşturup bunları CD kapaklarına yerleştirerek bu sorunun üstesinden geldim. Her CD yazdıktan sonra biraz uğraşmanız gerekiyor gerçi.

İkinci büyük eksik cihaza bir FM radyo entegre edilmemiş olması. Ama zaten piyasada Nomad hariç hiçbir MP3 Player'da radyo yok. Bu cihazların yapıldığı ülkelerde hiç mi radyo kültürü yoktur. Bin tane fazladan MP3'dense bir 96.2'yi tercih ederim.

Makul fiyatı, küçük boyutları ve kullanışlığı ile Beatman bizden Level Hit almayı hak ediyor. Ama bunun ötesinde kalitesi ve şık görüntüsüyle onu bir "Object of Desire" ilan edip dinleyeceğimiz ilk parçayı Suzanne Vega'dan seçmek yerinde olacak.



BİLGİ İÇİN

İthalat: SKY
Telefon: (212) 225 68 08
Fiyatı: 125$

Creative PC-Cam 300

Creative'in ses kartları kadar söz sahibi olduğu diğer bir konu da Webcam'ler. Alt seviye bir dijital kamera ile üst seviye bir Webcam'i birleştiren PC-Cam serisi bu yeni modeli ile bir adım daha ileri gidiyor. Yeni modelin ilk göze çarpan yanı ergonomisinin geliştirilmiş olması. Bir önceki model hem bir dijital kamera için hem de webcam için kullanışsız bir yapıdaydı. PC-Cam 300'ün formu daha çok bir dijital kameraya benziyor. Bu sayede PC dışındaki kullanımı kolaylaşmış. Webcam olarak kullanırken de tek yapmanız gereken cihazı kaidesine yerleştirmek.

PC-Cam 300'ün kullanımı oldukça basit. Üzerinde bir açma kapama düğmesi, bir flaş ayarı bir de mod seçimi var sadece. Kullanabildiğiniz modlar yüksek (640x480) ve düşük (320x240) çözünürlükte veya zaman ayarlı fotoğraf çekmek, dörtlü sekans olarak fotoğraf çekmek, video kayıt ve ses kaydı. Tüm bu işlemler için kameranın 8MB'lık dahili hafızasını *kullanıyorsunuz. 8MB'a 640x480 çözünür*lükte 128 resim sığabiliyor. Elbette bunların dışında kamerayı NetMeeting gibi uygulamalar için webcam olarak kullanıyorsunuz.

PC-Cam 300'ün görüntü kalitesi webcam için oldukça iyi. Kullanılan ortamın aydınlık seviyesi çok yüksek olmasa bile 30fps'de oldukça iyi görüntü kalitesi alınabiliyor. Ancak dijital kamera fonksiyonu için aynı şeyi söylemek mümkün değil. Zaten düşük olan çözünürlüğe aydınlık seviyesinin pek iyi ayarlanamaması ve bazen renklerin birbirine girebilmesini ekleyince adlığınız sonuç pek de tatmin edici olmuyor.

PC-Cam 300 iyi bir webcam isteyip yanında amatör bir dijital kameraya hayır demeyenler için iyi bir fırsat. Ama ucuza bir dijital kamera alırım bir de webcam'im olur diye düşünüyorsanız yanılgı içindesiniz.

BİLGİ İÇİN

İthalat:	Kont, Multimedya, Empa
Telefon:	(212) 499 62 90, (212) 212 98 50, (212) 671 10 50
Fiyat:	149$ + KDV



EZ's ZONE

Audigy Setup

Audigy kurarken karşılaştığınız onca program ne işe yarar?

Bu ay piyasaya yeni çıkan Audigy'nin kurlumu konusunda size yardımcı olmaya çalışacağım. Normalde spesifik bir donanımın kurulumunu EZ's Zone'da anlatmayız. Ancak Audigy ile birlikte o kadar çok yazılım geliyor ki hepsini birden kurmak sistemi allak bullak edebileceği gibi bunu yapmadan hangi yazılımın ne işe yaradığını anlamak da çok kolay değil. Şimdi sıradan bu yazılımlara bakalım.

Creative PlayCenter 3

Audigy'nin tüm yeteneklerinden yaralanmak istiyorsanız PlayCenter'ı yeni medya oynatıcınız ilan etmeye hazırlanın. Hatta diğer bütün medya oynatıcılardan vaz geçebilirsiniz. WinAmp'ın plugin desteği ve Mplayer2'nin basitliği dışında hiçbir şeyi özlemeyeceksiniz. Programı ilk çalıştırdığınızda Jukebox görünümüne geçip ayarlarına girin. Burda CD Ripping'in altında MP3'e çevrilen dosyaların klasörlenmesini ayarlayın ve Transfer'in alrtında ID3 Tag'leri oku seçeneğini seçin. Ayrıca eğer varsa CDDB2 için Proxy ayarlarınızı yapmayı unutmayın.



Creative Surround Mixer

Bu şık ve kullanışlı mixer sayesinde Windows'un standart mixerine veda edebilirsiniz. İlk girdiğinizde hoparlör ayarının doğruluğunu kontrol edin.

Creative Recorder

Bugüne kadar gördüğüm en iyi kayıt programı olmuş Recorder. ARVL adı altında sabit sesde kayıt özelliği de yerleştirilmiş. Ayrıca kayot kaynağını mixer'e girmeden seçebiliyor, ses seviyesini belirleyebiliyorsunuz. Her zaman işe yarayabilecek bir araç.

Creative Taskbar

Creative Taskbar masaüstünü daraltması ve oyunların üzerine çıkması yüzünden hiç sevilmemiştir. Ama bu sefer daha kullanışlı olmuş. İlk kullanımda yukarıda çıkan taskbarı kapatıp sadece system Tray'de ikonun kalmasını sağlayın. Böylece masaüstünüz değişmemiş olur. İkona sağ tık yaptığınızda Audigy'ye dair kısayollar ve özellikler sol tık yaptığınızda ise favori EAX ayarları çıkıyor. Bu ayarlara Advanced EQ'dan Rock, Classic, Jazz gibi sık kullanılanları atarsanız müzik dinlerken parçaya göre Equaliser ayarlamak çok kolaylaşır.



Creative MiniDisc Center

Bu program sadece MD Player'ı olanlar için. Eğer MD Player'ınız varsa bir kurup sizin programınızdan kullanışlı olup olmadığına karar verin. Eğer MD Player'ınız yoksa hiç kurmayın.

Remote Center

Platinium'da ki uzaktan kumanda özelliğini kullanmak için bu programa ihtiyacınız var. Kurduktan sonra Remote Center Manager'ı çalıştırın, General'in altında Remote Center ikonunun taskbar'da gözükmesi ve splash screen seçeneklerini kaldırın, Advanced'ın altında Enable the virtual desktop remote control seçeneğini kaldırın. Böylece program gereksiz yere ayak altında dolanmaz.

Oozic Player ve Oozic Reactor

PlayCenter!'da Lava'nın yerini alan bir grafik plugin'i. Ayrıca kendisini de oynatıcı olarak kullnabiliyorsunuz. Ben pek beğenmedim. Zaten Lacva'yı da sevmezdim. WinAmp visualization plug-in'lerinın yerini tutabilecek bir şey değil. Ama isterseniz bir kurup göz atın.

Creative Diagnotics

Kesinlikle kurulu bulunsun. Ses kartıyla ilgili bir sorununuz olursa sorunun tam olarak nereden kaynaklandığını bulmanızı sağlıyor.

Unibrain's FireNet

SB1394 üzerinden iki bilgisayarı bağlayarak network oluşturmaya yarıyor. Bence sürekli böyle bir network'e gerek yoksa hiç kurmayın. Kullanacağınız zaman kurarsınız.

iM Radio Tuner

Oldukça pratik ve güzel bir Internet Radyo programı. Üzerinde yüzlerce online radyo hazır ayarlı geliyor. Internet'den radyo dinliyorsanız veya bunu istiyorsanız mutlaka kurun.



MixMeister 3

Bu program MP3'leri önceden mix'leyerek programlamanızı ve bu mix'lerinizi daha sonradan dinleyebilmenizi sağlıyor. Bir playlist oluşturup hangi parçanın ne zaman yükselip alçalacağını ayarlıyorsunuz. Yani ekstradan şarkı yaratmıyorsunuz. Evde tek başınıza müzik dinlerken bununla uğraşmak pek anlamlı olmayacaktır. Ama parti vermeyi düşünürseniz MixMeister'i kurup önceden müziğinizi hazırlayın.

Mixman Studio Remixer

Bu da bir DJ programı. Elinizde hazır sample'lar var ve klavyenin tuşlarına basarak remix'liyorsunuz. Çok kullanışlı ve eğlenceli. Ama bu tip bir hobiniz yoksa bir iki kereden sonra sıkılırsınız. Kurup biraz oynayın ama uninstall etmeyi unutmayın.

Audigy Experience Demo

Ses kartınızın neler yapabildiğini gösteren detaylı bir program. İlk kurulumdan sonra mutlaka bütün opsiyonlarını gezin. Ama sonra uninstall etmeyi unutmayın.

Audigy Quick Start

Bu program Audigy için küçük bir tutorial. Neyi nasıl yapmanız gerektiğini basitçe gösteriyor. Ama Live kullanmışlığınız varsa pek ihtiyacınız yok.

EAX Advanced HD Gold Mine Demo

Bu grafik fakiri demo bize Advanced HD'nin yeteneklerini tek tek gösteriyor. Bence mutlaka kurun ve bütün özellikleri otomatik olarak izledikten sonra Ctrl+Shift+I kombinasyonu ile serbest moda geçin ve ortalıkta turlayın. Oyunlarda yabancılık çekmemek için iyi bir alternatif olur. ■ ■ ■

donanım pazarı

Fiyatlar durur...

Bu ay listemiz geçen aykine oldukça benziyor. RAM fiyatlarında ki bir iki düşüş ve işlemci fiyatlarındaki oynamalar hariç tek fark Sound Blaster Audigy'nin listemize girmiş olması. Ama 2001'in sonuna doğru yuklaştıkça yeni ürünlerin çıkmasını ve fiyatların biraz daha düşmesini umabiliriz.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölçsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 90	Ufotek	(212) 336 61 23
Microsoft	(212) 258 59 98		

Donanım Pazarı

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 800MHz Boğaziçi/Çizgi: 65$	AMD Athlon 1.2Ghz (266 MHz) Boğaziçi/Çizgi: 135$	Intel P4 1.8Ghz Empa: 295$
Anakart	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99$	Iwill KK266 Pasifik: 150$	ABIT TH7-RAID Çizgi/Datagate: 250$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 30$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 120$	256MB RD-RAM (Kingston) Fiyatı: 200$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 112$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 125$	2x Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 240$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX400 64MB Çizgi/Datagate: 100$	Winfast GeForce2 Pro 64MB Kont/Multimedya: 160$	Winfast GeForce III Kont/Multimedya: 370$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 165$	Sony E220E 17" Ufotek: 235$	Sony G520 21" Empa: 995$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 70$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim: 28$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95$	Sound Blaster Audigy Platinium Kont/Empa/Multimedya: 199$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 34$	Elsa Microlink USB TET: 74$	Elsa Microlink USB TET: 74$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**780$**	**1301$**	**2893$**

Yan Ürünler

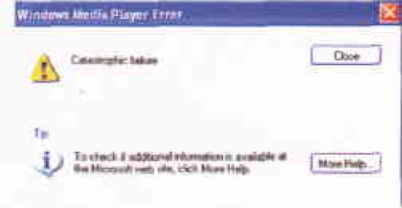
	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
Hoparlör	LCS-2514 Ölçsan: 72$	Creative DTT2200 Empa/Multimedya: 125$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Logitech Wingman Force 3D Ufotek: 68$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 165$	Plextor 24/10/40A SKY: 165$	Plextor 24/10/40A SKY: 165$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 55$	Intel Create & Share Empa: 70$	Intel Pocket PC Camera Empa: 140$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızda ki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis

Bir aylık bir aradan sonra tekrar merhaba. Umarım ben yokken Tuğbek sizi çok sıkmamıştır. Tatil de ama ne güzeldi yani Tuğbek de duymasın hani yani...!!!?!!!! Bu ay da inatla CD-ROM ile ilgili sorular bombardıman şeklinde yağmış. Artık bu konuda daha değişik bir cevap şekli buldum. Bunları aşağı da bulacaksınız. Hadi cevaplara geçelim...

Tuğbek Ölek



Windows'un karşınıza ne zaman neyi çıkaracağı belli olmaz.

Selam Tuğbek (ve Onur),

Benim 40x bir CD-ROM sürücüm var. Ama son zamanlarda bazı CD'leri okumamaya başladı. Lensi temizlemeyi denedim ama temizleme CD'sini alıp döndürme zahmetinde bile bulunmadı. LEVEL CD'sinden CS 1.1'i kurcam ama kuramıyorum. Bir MP3 CD'sini de okudu ama çoğu CD'yi okumuyor. CD sürücüde olduğu halde "Lütfen D: sürücüsüne bir disk takın." falan diyor. Çare? Deva? Çözüm?

Bir de bende Intel 810e çipsetli bi anakart var. Bu kart üstündeki on-board ekran kartına 1MB benim normal RAM'imden kullandırıyor. Bende 192MB RAM var. Ekran kartıma daha fazla RAM ayırmanın bi yolu var mı?

Benim kuzenin anakartının kitapçığı yok. Bu durumda anakartın marka-modelini nasıl öğrenirim? Ayrıca hard-diskin 5400 mü 7200 mü olduğunu nasıl öğreniriz? (20.4GB Quantum Fireball, 3,5 Series, üstünde yazmıyo.)

Emirhan YASDIMAN

Selam Emirhan,

Bu ay da herkes CD sürücüsünü şikayet etmiş. Biliyorsunuz olayı defalarca açıkladım. Artık açıklama yapmak yerine daha kesin çözümler sunacağım. Okumayan CD sürücünüzü atın arkadaşlar. Çok ciddiyim. Direk çöpe atın. Çünkü o sürücüyü geri döndürmenin yolu yok. Temizlenmiyorsa yapacağınız en iyi şey sinirlerinizi germeden yeni bir sürücü almak. Elbet bozulacak, elbet ayrılacaksınız. "Benim CD sürücüm 6 senedir taş gibi! Getir, reçete bile okur!" diyen bir babayiğit varsa çıksın karşıma. Hemen yazayım bir reçete.

Bazı BIOS'lar bunu yapabilir. Bir de HP, Compaq gibi markalı satılan bilgisayarların Windows'unda da bunu yapabileceğiniz ayarlar var. Fakat bunu yapabilen program hakkında bir duyum almadım. Zaten bu dediğim bilgisayarlarda da en fazla 2 veya 4 MB yapabiliyorsunuz.

Anakartının üstünde yazıyorsa okursun. Yazmıyorsa üzerindeki bütün seri numarasına benzer rakamları arama motorlarında aratınca şansın varsa birşeyler bulursun. HDD içinse modelini öğrenip netteki sayfasından bakabilirsin. Büyük ihtimalle 5400 ama modelini yazabilseydin daha kesin söylerdim.

Selam Tuğbek,

Sizi Ocak ayından beri takip ediyor ve çok beğeniyorum. Dilerim böyle devam edersiniz. Sana birkaç sorum olacak:

- Bilgisayarımda registry ayarlarına girmek istediğimde "Bilgisayarınızı etkileyen kısıtlamalar nedeniyle bu işlem iptal edildi. Lütfen sistem yöneticinizle bağlantıya geçiniz" diye bir mesaj geliyor. Ne yapmalıyım?
- Bilgisayarı iki kişi kullanıyorduk ve ikimizin oturumları farklıydı fakat arkadaş gidince ben onun oturumunu kaldırıp, kendi oturumumun şifresini kaldırmak istiyorum. Nasıl yapabilirim? Evet bu kadar cevaplarsanız sevinirim.

Mehmet [wupertul] Onur

Selam,

- Sistem yöneticinle bağlantıya geçmelisin. Bilgisayarında bazı kısıtlamalar var. Bunlar bağlı olduğun ağ tarafından kontrol ediliyor. Admin olan makinanın başında kim duruyorsa (ki bu büyük bir ihtimalle sistem yöneticisi denen yüce şahıs olmalı) ondan bu kısıtlamayı kaldırmasını isteyebilirsin. (Birden fazla user olduğu için böyle. Diğer user'larla dene. Daha iyisi alt maddede denileni yaptıktan sonra dene- TÖ)
- Denetim Masası (Control Panel) adlı bölümde şifreler ve kullanıcılarla ilgili aynı isimdeki bölümleri kullanarak istediğini yapabilirsin.

Merhaba Tuğbek,

Başı dertten kurtulmayan bilgisayarımın birkaç sorunu var. Size ileteceğim:

- Herhangi bir *.exe dosyası download ettiğimde bozuk veya yanlış indirilmiş, tekrar deneyin komutu geliyor. Bunu nasıl halledebilirim?
- Cd-Rom'umun markası LG 52x, fakat cd'leri sürekli ısıtıyor. Hatta geçen gün bir Diablo diskim CDRom içinde infilak etti. :) Neden acaba?
- Bilgisayar kilitlendiği zaman yeniden başlattığımda CPU Error veriyor. (overclock yapıldı lütfen işlemci hızını düşürün) diye fakat öyle bişi yok neden bu uyarıyı veriyor anlayamadım?
- Bilgisayarım 128 MB RAM ve 19.0 GB Harddisk fakat iki-üç program çalıştırsam dahi bellek yetersiz diyor. Bilgisayarı parçalamadan önce yardım edin. Cevaplar için şimdiden sağolun. Hoşçakalın. (bu arada vitrin-cam meselesi için geçmiş olsun)

Emrah Serdar

Selam Emrah,

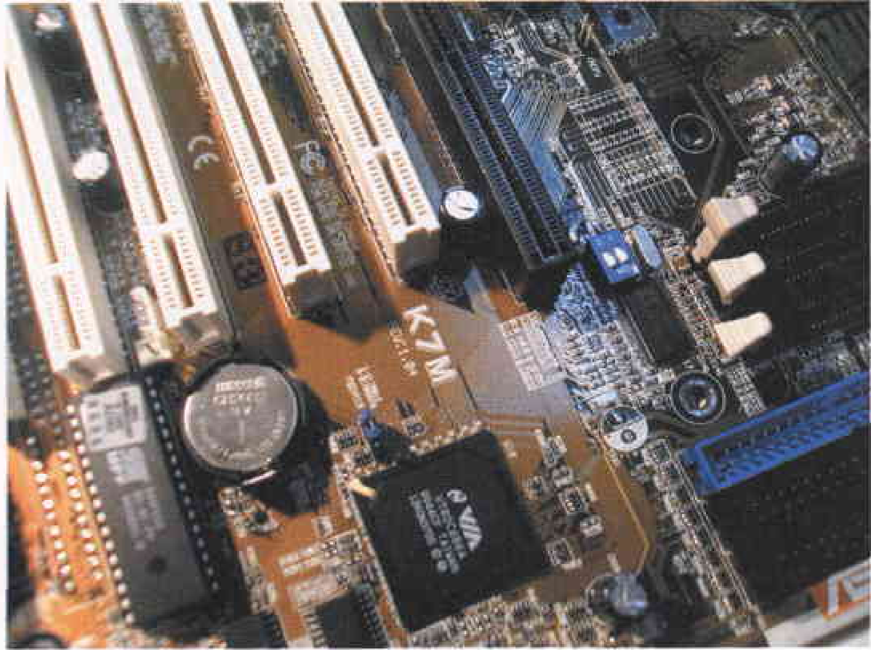
- Bozuk download'un sebebi kullandığın download programı olabilir. Hani bir dosya ismine tıklayınca otomatik olarak açılan program var ya. Onu kapatarak aynı dosyaları çekmeyi dene. Sorun çözülecektir. Programını değiştir veya özel dosyalarda programını kapa. (Birde virüs testi gerekir tabii -TÖ)
- CD-ROM Sürücü adlı cihaz CD'leri ısıtır. Hele 52X olanlar daha bi başka ısıtır. Ama bir CD'nin CD-Rom içinde kendini imha etmesi olayına açıklık getiremedim. Mission Impossible ile alakası olabilir mi?
- Bu konuda sana bir iki sebep sayabilirim. CPU ayarların anakart üzerinden yanlış yapılmış olabilir. Bunu yapan yanlışlıkla veya bilerek seni hız konusunda kandırmak için yapmış olabilir. Aslında o hızda olmayan CPU o hızda çalıştırılınca bu şekilde sorunlar çıkabilir. Bir de bazı belli anakartların güncellemelerini yapmadan bu tip sorunlarla karşılaşılıyor. Örneğin P3B anakart ve PIII 550 gibi bir CPU'un varsa bu olabilir. Fakat yanlış ayarlanmış olması ihtimali daha yüksek çünkü bilgisayarım kitlendikten sonra diyorsun. Kitlenmesi hayra alamet değil.

- Yüksek ihtimalle Windows ME kullanıyorsun. Eğer kullanmıyorsan da bu sorun büyük ihtimalle donanımsal değil yazılımsaldır. Yine de sen RAM'leri değiştirerek bir deneme yap. (Windows'da Performansın altındaki Sanal Hafıza ayarlarını kontrol et. Page File'ın Windows tarafından otomatik ayarlanmasını seç- TÖ)

Selam Tuğbek,

Benim dertlerim bitmiyor ya. Ben GeForce 3 almıştım. Kasım da zaten alırken. Ama Eylül sayınızda Radeon için söylenilenler çıldırttı beni. %20 bence azımsanacak bir rakam sayılmaz. Sonra Detonator hakkında söylenilenleri okudum ve hemen harekete geçtim. Alman sitelerinden birinde (nedense sadece almanca ve flemenkçe sitelerde buldum bu sürücüyü) Detonator 4'ü buldum ve kurdum. Hemen 3DMark 2000 ve 2001 yaptım. Ama şaşılır derecede düşük puan aldım. 3DMark 2000Pro 2563 puan verdi. Vertical Sync olayının da gerekli ayarlarını yaptım. Ardından yeniden Winfast sürücülerini yükledim, 9969 puan aldım. Demek ki Detonator sürücüsünde bir sorun var. Hani %65'lik artık sağlayacaktı? Acaba diyorum bir eksiğim mi oldu? Bana yardımcı olursan sevinirim. Ayrıca 9969 puan 3DMark 2000Pro için nasıl bir puan? PIII 1Ghz, 256MB Ram, Winfast Geforce 3 ile oldu bu. Netteki sıralamalarda da 2. oldum. Sadece bir arabı geçemedim. Hem de işlemci gücü benden düşük olmasına rağmen. Tamamen temiz bir benchmark yapmak için ne gibi ayarlar yapmam gerekiyor? Çok soru sordum ama yardım alacak başka kimse yok. Şimdiden teşekkür ediyorum.

Selam isimsiz 3DMark puan manyağı arkadaş, Bakın arkadaşlar her ay böyle sapıklarımız olduğunu iki sayı önce söylemiştim. Sevgili isimsiz kahraman, seni yüce okur kitlemin cezalandırmasına karışmamaya karar verdim. Bilmiyorum, burası bizim mekanlar ve buralarda GeForce 3 alıp da "Benim FPS'em şu kadar, düşük mü, yüksek mi?" diyeni ne yaparlar sen tahmin et artık. Temiz benchmark konusuna gelince, öncelikle sistemin düzgün olmalı. Yani aşırı yüklenmiş, gereksiz şekilde memory'si doldurulmuş olmamalı. Defrag işlemi gibi düzenleyici ve temizleyici işlemleri uygulamış olmalısın. Sistem olarak tavsiyem Windows 98 Second Edition olacak. Bunu yaptıktan sonra kullandığın sürücüleri kontrol etmelisin. Bu konuda bir tavsiyem yok. Çünkü güncellemeler çok hızlı oluyor ve yeni çıkmış olmasından dolayı GeForce 3 için en stabil sürücü daha bulunmuş değil. Bir ara aşırı düşük sonuç almanın sebebi VGART adlı sürüsünün eksikliğindendir. Bu arada onu da söyleyeyim. Diğer bir yandan da anakartın için gerekli birkaç sürücüyü yüklemen lazım. Bunlar örneğin VIA chipsetli ana kartlar için 4in1 sürücüleridir. Bu işlemler de bittikten sonra sıra gelir benchmarkları kurmaya. Bunlar 3DMark, Quake III vs. programlar olabilir. Bu seçim sana kalmış. En son ise Bencmarkları yapar sonucu alırsın. Sonucu alırken sonucu etkileyecek şeyleri çalıştırmaktan kaçın ve sonuçları birkaç kez alıp ortalamasını alarak istediğin rakama ulaş. Bu konuda tabi çok taze bir çözüm var. Sıfır sistem kurarak benchmark yapmak en iyisi ve en sağlamı. Ayrıca sonuca da oldukça etki eder. Buna imkanın varsa yapmalısın. Tamam mı? Hadi şimdi sabahtan akşama kadar FPS ölç. Kolay gelsin. (Senin bulduğun sürücüler muhtemelen Beta ve sorunluydu. Zaten Nvidia isim değiştirdiğinden sürücüyü Detonator XP olarak aramalısın. -TÖ)

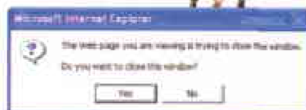


Pek çok anakartın üzerinde modeli yazılı





Installation is now complete.
To close this window click here



Selam Tuğbek,

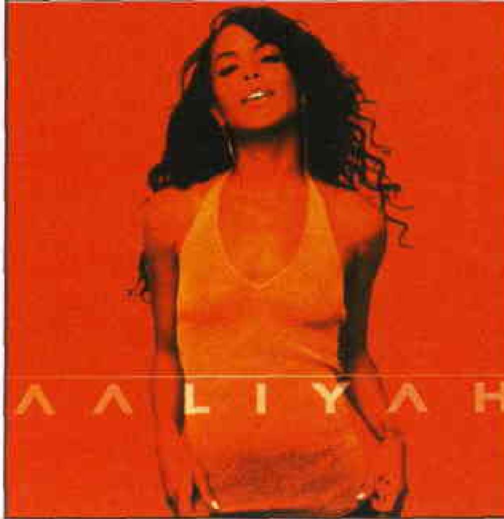
Hemencecik sana sorumu soruyorum (naapim dergide donanımın mail adresini bulamadım!) Şimdi benim 16MB TNT2 M64 ekran kartım wardı bununla ne güzel takılıyoduk. Lakin şimdi Direct3D'de oyunlar felaket derecede yavaş ve bozuk şekilde çıkıyor!! Ne İş!? Bilgisayarı aldığım yerden verdikleri sürücü CD'sinde "MVGA-NVTNT2MA\AL\AD\MP" "MVGA-NVTNT2A\AL" "MVGA-NVTNT2MA(V1)" sürücüleri var, hangisini yükleyeyim! Bu çözüm olur mu? Detanator3'ü de yükledim! Umarım sorularımı cevaplarsın şimdiden saol...

Arkadaşlar farkındaysanız ben geri döndüm. Öyle artık Selam Tuğbek falan gibi sevinç sözcüklerini bir daha duymayayım. Ne de çabuk unutuyorsunuz insanları. Ayıp valla!... Sevgili diğer isimsiz kahraman arkadaş. Gerçekten kahramansın, hatta gönüllerin şampiyonusun çünkü 16MB TNT ile oyun oynuyorsun. Hadi alamayan insanlar var TNT2'ye bir şey demiyorum ama eskiden ne güzel idare ederdik, şimdi niye olmuyo gibi bir ibare kullanman takdir edilesi. Kartının kabiliyeti sebebiyle görüntüleri bozuk ve yavaş alıyor olman muhtemel. Yolladığın sürücü isimlerinden hiç birini de anlayamadığımdan tavsiye edemiyorum. Fakat TNT2'ni bir an önce değiştirsen iyi olacak. (Kartın üzerinde bu isimlerden birini ara öncelikle. Eğer bulamazsan sıradan üçünüde denemek veya jenerik sürücüyü kullanma gibi iki alternatifin var. Benim tavsiyem NVIDIA'nın sitesine gidip TNT2'nin jenerik sürücüsünü çekmen. Detonator demiyorum çünkü son versiyon senin avantajına olmayacaktır. Birde bir sonraki ekran kartının az çok bilindik bir marka olmasına dikkat et. -TÖ)

Bu ayın mektupları da bitti. Bu ay neler öğrendik? Onur geri dönmüş. Donanım demek Tuğbek demek değilmiş. CD-ROM'lar atılırmış. GeForce 3 ile TNT kullananlara yaklaşmamak lazımmış. En iyisi GeForce 2'de kararlı kalmakmış. Önümüzdeki aya tekrar görüşmek üzere. Tuğbek?.. (Görüyorum ki hala öğrenilemeyen şeylerde var. Mesela giriş yazısını Onur çıkış yazısını Tuğbek yazarmış. Sonra bütün yaz orda burda tatil yapıp dönünce "aman tatilde ne güzelmiş" falan diye ortalıkta dolaşılmazmış. İki günde hocasının üzerindeki emeğini unutup burnu büyüyenleri kötek paklarmış vs. Neyse sevgili okurlar. Bu ay Teknik Servis köşemiz burda bitiyor. Bundan sonra olacaklara tanık olmanızı istemem. Güle güle... Onur sen gel bakiim şöyle ;) -TÖ) ■ ■ ■

?neizliyoruznedinliyoruz

bir yıldız daha kaydı



Biliyorum dinlediğim müzik türleriyle pek bir alakası yok ama insan bazen değişiklik istiyor; farklı olana ilgi duyuyor. İşte R&B de benim için arada uğradığım duraklardan biri. Aslında bu yazıda size R&B'nin prensesi olarak gösterilen kişinin son albümünden bahsetmek istiyordum ama maalesef Azrail benden erken davrandı. Evet, geçenlerde Aaliyah'ı bir uçak kazasında kaybettik. Daha sadece 22 yaşında olması durumu biraz daha tatsızlaştırıyor. Yanılmıyorsam tropik bir adada Grammy ödüllerine aday olan bir parçası için klip çekiyormuş ve dönüşte olan olmuş. Kısacası bir yıldız daha kaydı ama bu sefer çok erken.

Belki MTV'de Aaliyah hakkında çıkanlara denk gelmişsinizdir. Biz daha çok onu "Romeo Must Die" filminin soundtrack albümündeki 'Try Again' parçasıyla tanıyoruz. Ayrıca Aaliyah filmde Jet Li ile başrolü de paylaşmıştı. 'Try Again' haftalarca çeşitli listelerde başı çekti ve birçok ödül aldı. Parçanın çok şık bir video klibi vardı ve Aaliyah her zamanki gibi çok zarifti. Aslında o kariyerine çok genç yaşta başlamış bir sanatçı. Daha 15 yaşındayken, "Age Ain't Nothing But A Number" albümüyle platin plak almış (akıl yaşta değil, baştadır diye buna denir işte). Kendi ismini taşıyan üçüncü ve maalesef son albümünden önce 1999 yılında "One in a Million" adında bir albüm daha yapmış ve onun da R&B listelerini alt üst ettiğini söylememe gerek yok herhalde. Aaliyah film müzikleriyle de uğramış; Anastasia çizgi filmi için yazdığı "Journey to the Past" şarkısı Oscar'a aday olmuş.



Parlak ama kısa bir kariyer. Aaliyah'ın Matrix 2 ve 3'te oynayacağını biliyor muydunuz? Romeo Must Die'daki sağlam performansından sonra Matrix serisi için gerçekten çok uygun bir seçim olduğunu düşünebiliriz. Bir ihtimal, çekimler tamamlandıysa onu Matrix Reloaded ile görme şansımız olabilir. Son albümü ise yaşına göre çok olgun parçalar içeriyor (Try Again'de 'Aaliyah' albümünde). Albümün geneli çok iyi: 'We Need a Resolution' ve 'I Refuse' ilk aklıma gelen parçalar. Hatun sanki Prince'in dişi versiyonu gibi. Aaliyah, saçma sapan birçok albümle çöplük haline gelmiş MTV kuşağından kesinlikle ayıklamanız gereken bir (son) yapıt.

ve karşınızda lady croft!

Evet, nihayet tüm dünyadan sonra 21 Eylül'de Lara Croft sinemalarımızda gösterime girdi. Umarım yıllardır beklediğimize değecek bir seyir olur. Zaten muhtemelen siz bu yazıyı okurken, filmi de izlemiş olacaksınız (tabii önce VCD olayına girmediyseniz). Aslında bizimki gibi bir dergide Tomb Raider hakkında ne anlatmak gerek tam kestiremiyorum. Lara için bir bilgisayar oyunu kahramanı demek herhalde hem size haksızlık olur, hem de çok komik olur. O yüzden en iyisi Lara'nın geçmiş kariyerini bir kenara bırakalım.

Tomb Raider filminin çekilmesine karar verildiğinde, en büyük sorun Lara'yı kimin oynayacağı idi. Bu kişi öyle biri olmalıydı ki gerek görünüş,



haberiniz var mı?

FANATİKLERE DUYURULUR

Aslında Webby Ödülleri, Temmuz ayında sahiplerini Hatırlıyorum da eskiden üç tane devamlı alıp okuduğum çizgi roman vardı; bunlardan biri de Conan'dı tabii. Her ay Conan'ın yolunu gözler, ciltlerini biriktirirdim. Bazen hala sokakta Conan ciltlerine rastlar ve şöyle bir karıştırmadan oradan ayrılamam. Gerçekten Türkçe'ye en iyi çevrilen çizgi romanlardan biriydi. Belki de Conan olmasa bugün FRP türüyle tanışamayabilirdim. Neyse, size güzel bir haberim var. Artık çizgi romanlarınızı bir kenara bırakıp, orijinal Conan deneyimini yaşayabilirsiniz. Conan karakterinin yaratıcısı Robert E. Howard'ın 'Fatih Conan' kitabı nihayet Türkçe'ye çevrildi.

Tahmin edeceğiniz gibi İthaki yayınlarından çıkan kitabın konusuna gelince, Conan Kuzey'den gelmiş barbar bir savaşçıdır. Ne şehirli silahşörler onunla başa çıkabilir, ne entrikacı saraylılar onu faka bastırabilir, ne de sadakatsiz kadınlar onu, ihanet etmeye yetecek kadar baştan çıkarabilir. Düşmanları için tek seçenek vardır; Fatih Conan'ı kılıcıyla elde ettiği tahtından indirmek için, Kötülüklerin Efendisi'ni mezarından çıkartıp diriltmek. Ancak yaşama döndürdükleri büyücünün yaratacağı dehşeti hesaba katmazlar. Bu unutulmaz macera, yasalarını şiddet ve tutkunun belirlediği, büyücülüğün merhametsiz bir gerçeklik olduğu bir dünyada, uygarlığın kan kızılı şafak vaktinde geçmektedir. Conan yaşadığı dünyanın kanlı işlerini çok iyi bilmektedir ve barbarlık tahtını geri alabilmek için cehennemin kapılarına kadar gitmeye hazırdır...

GİDİYORUZ!

Tatile çıkmak istiyoruz, bazen çıkabiliyor ve bazen

neokuyoruzneyapıyoruz?

gerekse de tavır olarak Lara'ya cuk oturmalıydı; aksi takdirde filmi her izleyen bir 'at ve kelebek' benzetmesi yapardık. En başta Lara için en güçlü aday Denise Richards gösterildi. Ama daha sonra Angelina Jolie'nin ortaya çıkmasıyla tüm tartışmalar son buldu. Gerçekten de Lara için daha iyi bir seçim düşünemiyorum; sanki Angelina Jolie bu rol için yaratılmış. Yönetmen Simon West (Con Air) izleyicileri, filmin Tomb Raider oyununun bir uyar-



laması olmayacağı konusunda uyarıyor. Bence iyi de yapıyor; çünkü tıpatıp bir uyarlama can sıkıcı olabilirdi. Eğer bu bir filmse, bir bilgisayar oyunundan farklı bir deneyim içermeli. Konuya hepimiz aşinayız aslında, Lara zengin bir aileden gelen, iyi eğitimli, yakın dövüş ustası, sıkı silah kullanan ve bir sürü dil konuşan, kısacası acayip süper bir hatundur. En büyük tutkusu olan tehlike ve antik objeler, onu dünyanın dört bir yanındaki tapınaklara götürür. Ama bu sefer hayatının en zor macerasıyla yüzleşmek üzeredir. Sahibine zamanı kontrol etme gücü veren bir tılsım kayıptır ve her an yanlış kişilerin eline düşebilir. Anlayacağınız bir kez daha insanlığın kaderi onun elindedir...

Lara tılsımı bulmak için yola çıkıyor ama nerelere gitmiyor ki? Macera dolu yolculuğu Sibirya'nın buzullarından, Kamboçya'nın balta girmemiş ormanlarına kadar uzanıyor. Bazıları Lara'yı Indiana Jones ile kıyaslıyor. Benzer yönlerinin olduğu doğru ama bence ikisinin karakteri ve temsil ettikleri şeyler çok farklı. Angelina Jolie film için ağır bir rejime girmiş, kick-box öğrenmiş ve savaş balesi eğitimi almış. Filmde, gerçek hayattaki babası Jon Voight da oynuyor (yine babası rolünde). Sanırım egzotik ve bir o kadar da mistik bir aksiyon bizi bekliyor. Bakalım sanal alemin dişi kahramanı beyaz perdeyi de fethedebilecek mi?

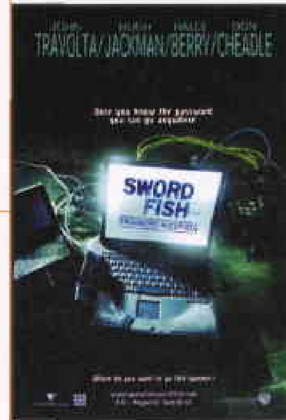
kılıç kalkan online

Uzun süredir sinemaya gitmiyordum; malum sıcaklar ve gösterimdeki ortalama filmler. Sonra bir yerde Swordfish'in fragmanını gördüm (galiba trailer manyağı Sinan göstermişti). Film oldukça şık bir aksiyona benziyordu. Internet temalı, 'hacker' soslu, Travoltalı, X-Men'den Wolverine (Hugh Jackman) katkılı ve en önemlisi Halle Berry iadeli (filmin inanılmaz hatunu) olması, filmi benim için acayip gidilesi bir aksiyona dönüştürmüştü. Neyse, en sonunda muradıma erdim ve kendimi bu Dominic Sena (60 Saniye) imzalı filmin kollarına attım.

Büyük bir hayal kırıklığı yaşamadım ama yukarıda saydıklarımın yarısını bile bulduğumu söyleyemem (hatun hariç). Bir fragman tuzağına düşmüş tüm anlayacağınız. Kısaca deşmek gerekirse, ortada elektronik bir soygun var. 9.5 milyar kirli dolar söz konusu (dış borçlarımız bile ihya olur bu parayla). Travolta filmde manyak bir katili pardon vatanseveri oynuyor; hükümetin pis işlerini yapan eski bir ajan. Tek amacı ülkesini korumak aslında (!). Filmin vamp hatunu Ginger (aynı zamanda Travolta'nın ortağı), dünyanın sayılı hackerların-



dan olan Stanley'i (Jackman) biraz cazibesiyle biraz da kızını geri alabileceği vaadiyle soyguna bulaştırır. Stanley kızına kavuşmak için her şeyi yapabilecek kadar çaresizdir. Ve aksiyon başlar. Sanal korsanımız sisteme girebilecek kadar oymaklı bir trojen hazırlarken, FBI da bizimkilerin peşini bırakmaz. Kovalamaca tam gaz devam eder; havada uçuşan cipler (hatta bizzat uçan bir okul otobüsü), ağır makineliler, üzerlerinde yedi kilo demir bilye taşıyan bomba rehineler, klavyede 10 parmak cambazlıklar ve daha neler neler.



Swordfish, hiçbir masraftan kaçınılmamış aksiyon filmlerden biri ama şu elle tutulur bir senaryosu olmayanlardan. Halbuki en azından 'Face Off' gibi belli bir konsept (yüz değiştirme) üzerine gitseymiş, çok daha iyi olabilirmiş. Gerçi ortada bariz bir konsept var (Internet korsanlığı); ama hiç kullanılmadığı da bir gerçek. Sadece birkaç şık monitör ve animasyon göstermek yeterli olmak bir kenara bence acız kalıyor. Yine de filmin birkaç sağlam sahnesi var. Başlangıçtaki büyük patlama ve hackerımız Stanley'nin zor (!) koşullar altında yeteneğinin test edilmesi. Ayrıca Trovalta'nın, Al Pacino'nun 'Köpeklerin Günü' filmi üzerine yaptığı yorumlar keyifli sayılabilir. Sowrdfish hardcore aksiyonculara göre bir film aslında. Bir parça beklentisi olan bir izleyicinin, filmden ayrılırken tatmin olmuş bir ifade takınabileceğini sanmıyorum. Yine de iyi seyirler...

Güven Çatak | guven@level.com.tr

haberiniz var mı?

de çıkamıyoruz. Genellikle güneyi tercih ediyoruz veya tercih etmek durumunda kalıyoruz. Sonra tatilden dönüyoruz ve bir de bakıyoruz ki çevremizde tatilini yurtdışında geçiren arkadaşlar var. Onların yaşadıklarını gıptayla dinliyor ve 'ah keşke ben de...' diye iç geçiriyoruz (tabii kafayı yememek için onlarla daha seyrek görüşüyoruz). Ama artık yabancı diyarlarda anılar edinmek o kadar da zor değil. Şimdi içinizden, "çok tuzlu o işler, bir de vize olayı var" diyorsunuzdur. Haklısınız da. Az konsolosluk kapılarında sürünmedik hani; masraflar da cabası. Bu ama bildiğiniz turlardan değil, tamamıyla öğrenci işi. İTÜ'lü bir arkadaş (isim vermiyorum, çünkü nasılsa onunla tanışacaksınız) işini gücünü bırakıp bu yola baş koymuş ve uzun bir süredir İtalya - Yunanistan turları düzenliyor; hem de arkasına SETUR gibi tecrübeli bir tur operatörünü alarak. Tamamıyla okul gezisi tadında olan bu turlar diğerlerine kıyasla acayip ekonomik ve bir o kadar da bağımsız (eğlence olayına hiç girmiyorum). Bu yıldan itibaren başka ülkelere de yolculuklar başlıyor. Aslında ben ne kadar anlatsam boş çünkü gerekli bilgilerin hepsini "www.gezivar.com" adresinde bulabilirsiniz. Ayrıca sitede birçok şey hakkında rehber bilgiler edinmeniz ve başkalarının gezi deneyimlerini paylaşmanız da mümkün (haritalardan, alışverişe kadar). Bence bu sefer tatil planlarınızı bir gözden geçirin ve içinizdeki dünyalıya bir şans tanıyın.



Emulatör M.A.M.E.

Hemen hemen her platformun oyununu çalıştırabilen çok başarılı bir emulatör

ARCADE:Öncelikle bir yanlışı burada düzeltmek isterim: ATARI bir markadır. Bu isim ülkemizde o kadar yanlış kullanılmaktadır ki ARCADE, ATARI olarak bilinir. ATARI salonu yerine ARCADE salonu daha doğru bir tanımlamadır. Arcade, jeton ve madeni para ile çalışan ticari amaçlı oyun makinelerine verilen ortak isimdir.

Peki insanlar onda ne bulur?

Biliyorum ki bazılarınız için onun apayrı bir yeri var.
Bazıları için yönetme duygusu
Bazıları için deşarj aleti (öfke boşaltmak için)
Bazılarına göre ne kadar iyi bir oyuncu olduğunu göstermek için bir ortam (ARCADE salonları)
Bazılarına göre kumar makinesi.
Bazıları için nostalji
Bazılarına göre ise "bir ulusun genç beyinlerini yıkamak için yapılmış bir alet" v.b. bir çok farkı bakış açısı ve yorum getirilebilir Arcade makinaları için.

ARCADE'NİN GEÇMİŞİ

Teknik olarak ilk ticari arcade makineleri 1975 yılının başlarında Amerikandaki kumar şehri olarak bilinen LAS VEGAS ta , "TİLT"salonlarına deneme amacıyla yerleştirilmesi ardından, hiç beklenmeyen bir ilgi ile karşılaşmıştı Bu ilgi o kadar büyüktü ki 1 yıl gibi kısa bir süre içerisinde amerikanın diğer eyaletlerinde de bir salgın gibi yayılmıştı. Ve bu sayesinde ticari açıdan büyüme fırsatı bulan yapımcı firmalar dış ülkelere açılma kararı aldılar. Bir süre sonra Asya ülkelerinden gelen aşırı yoğun oyun ve sistem olan taleplerin firmaların üretebileceğinden çok fazla olmasından ötürü Uzakdoğu ülkelerinde teknoloji geliştirebilen şirketlerle iş ortaklığına girmesine neden oldu O sıralar başlıca sistem yapımcısı olan ATARI, MIDWAY, NAMCO, SEGA oyun yapımı konusunda aralarındaki rekabet iyice kızışmıştı ,ve bu sayede daha ciddi girişimlerde bulundular. Özellikle SEGA zamanının en yeni teknolojilerini kullanarak devrim niteliğinde oyunlar yarattı.ilk 3-boyutlu oyunu gitgide artan oyun sayısı zamanla çeşitliliği öldürmeye başlamıştı bir birine benzer oyunların ortaya çıkması ardın dan ilk çözüm Asyalı yapımcılar buldu aslında ata sporu olan yakın dövüş sanatını ARCADE sistemlerine uyarladılar ve böylece - V.S.- olarak bilinen karşılıklı dövüş oyunu kavramının ortaya çıkardı.

Ülkemizdeki duruma gelince

İlk olarak 80'lerin sonlarına doğru gelmişierdi fakat Arcade'lere kumar makinesi statüsünde bakıldığı için, o sıralarda pek fazla yaygınlaşamadılar. Asıl büyük patlamayı 90'lı yılların ilk yarısında yaptılar. Bu sıralar Arcade salonları o kadar çoğalmıştı ki neredeyse 10 sokağa 1 salon düşmekteydi, ama bu durum fazla sürmedi. 90'ların 2. yarısından sonra büyük bir düşüş yaşandı. Bunun sebepleri; sokak aralarındaki küçük salon sahipleri yurtdışından sipariş üzerine gelen oyunlar (bilgisayar ana kartı gibi bir parça şeklinde gelir) elektronikçiye hazırlaması için verilir, elektronikçi ise marangoza gider daha önceden yapılmış olan arcade şasesine elektronik devreleri monte ederlerdi. Firmalar bu durumdan kar elde edebilmek için ve daha etkili gerçekçi olan kabinli yeni oyun sistemleri (COCKPIT) üretmeye karar verdiler. Bu durum haliyle maliyetlileri yükseltti, küçük salon sahiplerini bu kokpitli sistemleri alamayacak kadar pahalı bulup daha ucuz olan Asyalı bir kaç oyun yapımcısı yaptığı oyunlara yöneldiler bu durum kaliteli ve yeni arcade oyunlarının ülkemiz piyasasına girememesine sebep oldu.

Küçük salonların ellerindeki oyun çeşidi fazla olmadığından, bu durum sadece 2-3 katlı büyük ARCADE salonlarının işine yaradı ve sonuçta sokak aralarındaki küçük salonlar için giderek daralan oyun piyasası bir duraklama dönemi geçirdi. Bir süre sonra bir çözüm yolu bulundu, Playstation 1, Sega Saturn gibi CD'li konsol sistemleri çıktı. Grafik ve ses yönünden eski ARCADE sistemlerine nazaran daha iyiydi. Bu konsol sistemlerinin arcade makinelerinin şaselerinin içine ekstra jeton devresi monte edilmesi yoluna gidildi. İlk başlarda salonlar eski günlerine döner gibi bir hareketlenme yaşansa da kısa bir süre sonra monte edilen Konsol sistemlerin oyunları giderek daha randımansız bir halde çalışma-









ya ve LOADING süreleri zevksiz bir hale gelmesiyle arcade salonlarımızın 2.ölümcül darbeyi yemesine sebep oldu. Ardarda kapanan küçük salonlardan sonra ARCADE'nin o büyük günleri geride kalmıştı.

Yani Arcade'in ülkemizdeki durumu budur. Bu arada Loading derken aklıma geldi. Bir zamanlar Amiga'da Mortal Kombat V.S. türü dövüş oyunu oynarken her adam için ayrı bir disket koymam gerektiği zamanları hatırlarım. Düşünün, 12 adam var ve elinizde 13 disket var. 1 tanesi başlangıç disketi, bir disketin okuması 45 saniye alıyordu. Yaa!!!

M.A.M.E. - Multiple Arcade Machine Emulator
www.mame.net Copyright (C) 1997-2001
by Nicola Salmoria and The MAME Team

İste en sonunda iyi bir bilgisayara sahip oldunuz, fakat sizi o eski güzel günlere götürecek jeton manyağı 3D Arcade oyunlarını size sunacak olan sorunsuzca çalışacak *zahmetsizce çalışacak iyi bir Emulatör arıyorsanız beyaz* atlı kızınız karşınızda:

M.A.M.E. İlk kullandığım 98 yılında topu topu 100 oyunu bile doğru dürüst çalıştırmazken tek umudum vardı. Bir gün daha iyisinin çıkması ve sorunsuz oyun oynamak. Aradan 3 kusur yıl geçti ve şu an 3000'in üzerinde oyunu kusursuz bir şekilde çalıştıran neredeyse her ay 2.5 milyonluk bir kullanıcı kitlesinden destek gören ve her zaman daha iyisini yapmaya çalışan Nicola Salmoria and The MAME Team'e bize yaşattıkları tecrübeler için teşekkür ederim.

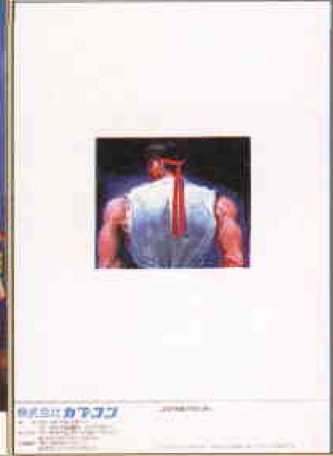
Bir çok okurumunuz bu yazıyı okuduktan sonra kendi sistemine M.A.M.E. yi kurmak isteyecektir. Gelecek ayki dergi CD'sinde /EMULATOR alt dizininde bu programı bulabilirsiniz. Ama ileride çıkacak olan yeni versiyonları temin etmek ve daha geniş bir bilgi almak isterseniz:

1- www.mame.net 2- www.mame.dk adreslerine bir göz atın.

Şimdi sıra geldi M.A.M.E. yi nasıl kullanacağız kısmına. Mame32.exe çalışınca açılan Windows gezginine benzer bir menü ile karşılaşıyorsunuz. Soldan 2.seçenek olan Available (kullanılabilen) kısmına girerseniz daha önceden /ROMS klasörüne konul-







muş olan rom dosyalarını arayacak, sorun yoksa sağ tarafta oyunu adı belirecektir. Oyunun üzerine fareyi klik edin, bu kadar, çalıştı işte.

!!! Yasal Uyarı!!!
EMULATOR kullanmak için kullanılacak olan Rom Image ve BIOS olarak tanımlanan materyallerin LEGAL (yasal) olan versiyonlarını kullananın!

M.E.S.S. hakkında elime geçen bilgiler:

M.E.S.S. Emulatör'ünün ALFA versiyonu (program geliştiriciler için olanı) da Sega Saturn /SEGA-CD ve SEGA32x'i emule edebildiğini yazıyordu. Bir kaç teknik sorunu düzeltildikten sonra beta versiyonunu çıkaracaklarmış. Heyecanla bekliyoruz. Hadi hayırlısı.

2.haberimiz sizden gelen mailler o kadar çok oldu ki! Chat ortamına taşınmaya karar verdim: "MIRC > mynet ten #emux " kanalında hafta sonu beni bulla bilirsiniz :)

Arcade ve hayat üzerine

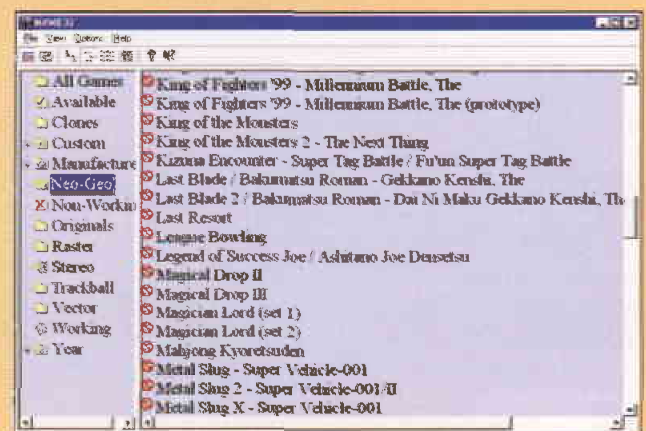
Bir Çin ata sözü der ki

"yaşanılacak olan yaşanır Kaçış boşuna ve anlamsız olur"

Bir zamanlar sahip olmak istediniz şeyler (Maddi anlamda) karşınıza nasıl olsa çıkacaktır. Asıl önemli olan şey sizin için anlamları ve işlevleri. Belki halla bu yazıdan bir anlam çıkaramayanlar olabilir. Yani diyorum ki istekler değişkendir ve geçicidir. M.A.M.E.'yi kullanmadan önce şöyle bir düşünün. Düşünün ki geçmişin o güzel pembe düşleri içinde mutlu. Olduğunuz günleri, ne zaferler ne destanlar yazdınız. Güzel günler idi o günler. Artık hepsi kafamın içinde sadece yüzümde bir tebessüm sağlayacak altı üstü bir anı işte........!

Ama yine oynanacak o kadar çok oyun var ki siz oynamaya devam edin M.A.M.E. sağ olsun ☺

Eren Sağlam | eren@level.com.tr





FRP

SABAH YILDIZI : Bir Kızılderili efsanesi

Ilk bir yaz gecesiydi. Kızılderililerin çoğu havasız çadırlarını bir kenara bırakmış, serin, tatlı kokulu ova çimenleri arasına uzanmışlardı. 'Tüy Kadın' adlı genç bir kızılderili daha erken kalktı. Henüz şafak sökmemişti ve sabah yıldızı uzak ufkun üzerinde yeni yükseliyordu. Kız, dirseğine dayanarak karanlık gökte yükselen yıldızı seyretti. Daha önce hiç bu kadar güzel bir şey görmediğini düşündü. "Sabah yıldızını seviyorum." diye fısıldadı kendi kendine.

"Ne kadar berrak ve parıltılı! Eğer onun yarısı kadar yakışıklı bir koca bulabilseydim, o kadar mutlu olurdum ki!" Aşık bakışları, yıldızı gün ışığıyla soluklaşana dek izledi.

Kamp o yaz çok yoğundu. Buffalo çoktu ve her gün kurutulacak, pişirilecek et; kış için giysi yapmak üzere işlenecek deri oluyordu. Düş kuracak fazla zaman yoktu ve Tüy Kadın da sabah yıldızını düşünmemeye başladı. Ta ki bir sonbahar akşamına değin.

Ateş için odun toplamaya gitmiş, farkında olmadan kamptan çok uzaklaşmıştı. Birden, yalnız olmadığını fark etti. Genç bir adam, bir yabancı önünde duruyordu. Uzun boylu, yakışıklıydı, kirpi dikenleriyle süslü geyik derisinden bir elbise giymişti. Saçlarında kartal tüyleri taşıyordu.

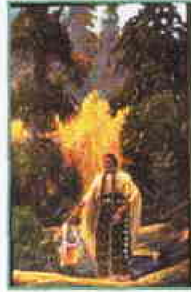
Şaşkınlığa kapılan Tüy Kadın kaçmaya kalkıştı, ama genç adam onun kolundan tuttu ve nazikçe "Dur Tüy Kadın" dedi "Beni tanımadın mı ? Ben Sabah Yıldızı'yım. Bir yaz gecesi aşağı baktığımda seni çadırının yanında, çimlerde yatarken gördüm. Sana aşık oldum ve senin de beni sevdiğini öğrendim. Köyüne dönme. İnsanlarını unut. Benimle göğe, yıldız insanların ülkesine gel."

Tüy Kadın ona mahçupça baktı ve onun, sevdiği adam olduğunu anladı. Ailesini ve arkadaşlarını elveda bile diyemeden bırakmak zorunda kalsa da, onunla gitmeyi kabul etti.

Sabah Yıldızı ona gözlerini kapamasını söyledi. Tüy Kadın yavaşça yukarı taşındığını hissetti. Gözlerini tekrar açtığında yıldız ülkesindeydi.

Orası da aşağıdaki dünyaya benzer bir ülkeydi, çayırlar tepelere doğru uzanıyor. Çadırlardan yükselen duman berrak göğe yükseliyordu.

Sabah Yıldızı ona yakındaki bir çadırı gösterdi. "Bu Örümcek Adam'ın barınağıdır." dedi. "Yıldız ülkesi insanlarının dünyaya inip tekrar çıkabilmeleri için kullandıkları merdivenleri o diker. Dikkatli ol, onun ağlarına zarar verme."Ardından Tüy Kadını anne ve babasının yaşadığı büyük bir çadıra getirdi, Güneş ve Ay'ın çadırına.





Gündüz olduğu için Güneş dolaşmaya çıkmıştı, ama anne Ay çadırdaydı ve oğlunun gelinini hoşça karşıladı, ona su ve böğürtlen sundu. Ama kız yemeğini yerken oğlunu bir kenara çekti. "Korkarım baban bu evliliği onaylamayacak." dedi endişeyle. "Onu kızmamasına çabala, çünkü o sert bir adam ve yanlış yaptığı taktirde Tüy Kadın'ı kovmaktan da çekinmez."



Akşam Güneş eve dönüp yeni gelini gördüğünde sevinmekten hayli uzaktı. Onun gözünde dünya insanlarının değeri yüksek değildi, onları zayıf ve aptal bulurdu. Ama tüm güvensizliğine karşın Tüy Kadın'ı nazikçe selamladı ve ekledi : "Adetlerimizi öğren kızım, ve kanunlarımıza uy, böylece burada mutlu olursun."

Tüy Kadın Güneş'e kızmıştı ama Ay'ı sevdi. Ay da ona yıldız insanlarının tüm adetlerini öğretti. Geyik derilerinin yumuşak ve beyaz olmaları için nasıl tabaklanacaklarından bitki özleri ve çiçeklerin suyunu çıkarmaya kadar bildiklerini Tüy Kadın'a gösterdi. Ona yenilen bitkileri, vahşi patates ve şalgam köklerini kolaylıkla sökebilmesi için bir de ucu sivri değnek verdi.

Sabah Yıldızı ve Tüy Kadın uzun süre mutlu yaşadılar. Mutlulukları oğulları Yıldız Çocuk'un doğumuyla daha da büyüdü.





Bir gün Tüy Kadın, Ay'la kök ve meyve toplamaya gitmişlerken dev bir turp dikkatini çekti. Öyle ki bitkinin üzerindeki yeşil yapraklar kadının neredeyse beline geliyordu.

Onun bakışlarını gören Ay "Dikkat et!" dedi "Bu köke asla dokunmamalısın, o bizler için kutsaldır. Onu sökmeye çalışanın başına büyük hüzün ve sıkıntı gelir."

Bunu izleyen günlerde Tüy Kadın sıkça o turpun yanından geçti, ama Ay'ın sözlerini aklına getirerek merakını bastırdı. Bir gün Ay, hasta oldu ve yatağa düştü, yiyecek toplamak da Tüy Kadın'a kaldı. Tesadüfen kendisini dev turpun yanında buluverdi. Ona bakıp altında neler olabileceğini düşünmeye başladı.

"Nasıl bir gizi olabilir ki?" diye düşündü. "Belki altında bir hazine vardır. Altına bir göz atmaktan ne zarar gelebilir ki ?Hem yerine tekrar oturtursam kimsenin dikkatini çekmez bile."

Sonunda merakına yenik düştü ve değneği turpun köküne doğru uzatıp tüm gücüyle itti. Yeşil kısmını iki eliyle kavradı ve çekebildiği kadar çekti, ama turp hiç kıpırdamadı. Nefes nefese kalmıştı,







ama turp en başta olduğu kadar sağlamdı.

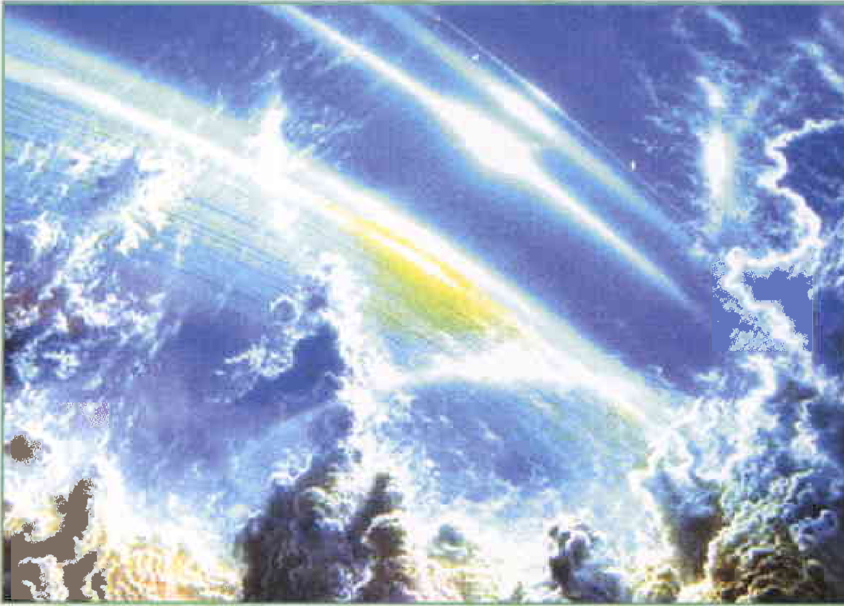
Tam vazgeçmek üzereyken iki büyük beyaz turna gökten süzülerek yanına kondular. "Senin zayıf değneğin asla bu kökü yerinden oynatamaz!" diye bağırdı biri. "Bırak yardım edelim, güçlü gagalarımız onu hemen söker.". Tüy Kadın bu öneriyi şükranla kabul etti, turnaların yıldı< insanlarının ezeli düşmanları olduklarından, Örümcek Adam'ın ağlarını parçalayıp yıldızları yeryüzüne düşürdüklerinden habersizdi. Turnalar, son kök parçası da toprağı terkedip turp yana devrilene kadar sivri gagalarıyla oymaya devam ettiler.

"İşte!" diye bağırdı turnalar, "Artık altında yatanı görebileceksin!" ve verdikleri hasarın hazzıyla uçup gittiler.

Dev turpun yerinde şimdi büyük bir oyuk vardı. Tüy Kadın eğildi ve aşağı baktı. Uzakta, çok uzakta eski evi, dünya görünüyordu. Geniş çayırları, ormanları, nehir ve dağları gördü. Buffalo avlayan erkekleri ve böğürtlen toplayan kadınları gördü. Kampta kadınlar deri tabaklıyor ya da yemek pişiriyor, çocuklar aralarında koşuşturuyorlardı. Kamp ateşinin dumanları yükseldi ve tekrar kendi halkının seslerini duydu. Sıla hasreti onu sardı ve eve dönmek istedi.

Gözlerini ayırabildiğinde gece olmak üzereydi. Dev turpu elinden geldiğince yerine oturttu ve kalbi sızlayarak evine döndü.

Üzgün ve suçlu yüzü, Güneş'in şüphelerini daha da arttırdı. Ona olanları sorup gerçeği öğrendiğinde korkunç bir öfkeye kapıldı.



"Bu işin iyi sonuçlanmayacağını biliyordum!" diye gürledi, yere öyle bir vurdu ki, tüm çadır öfkesiyle sarsıldı. "Dünya insanlarının güvenilmez olduklarını söylememiş miydim ? Hepsi aynılar, kendilerini ilgilendirmeyen her şeye karışır bu yaratıklar!" "Madem dünyaya bakmayı seviyorsun kızım, iyisi mi oraya dön. Burada daha fazla barınamazsın !"



Ne Sabah Yıldızı ve Ay'ın yalvarmaları, ne de Tüy Kadın'ın göz yaşları Güneş'i yumuşatamadı. Tüy Kadın, yıldız ülkesinden sonsuza dek kovuldu.

Sabah Yıldızı eşine Örümcek Adam'ın ağlarına dek eşlik etti. Tüy Kadın oğlunu kucağına aldı ve bir buffalo postuna sarındı. Örümcek Adam onu yavaş yavaş aşağıya sarkıttı.



Dünyada akşam saatiydi ve kızılderililer çadırları önünde dinleniyorlardı. Birden bir çocuk "Bakın!" diye bağırdı, "Bir kayan yıldız!". Diğerleri gökten inen parlak bir ışık gördüler. Işığın düştüğü yerde 'çok çok önce odun toplamaya gidip asla geri dönmeyen kız'ı tanıdılar ve onu babasının çadırına götürdüler.

Böylece Tüy Kadın halkına kavuştu, ama orada mutluluk bulamadı. Hep kocasını ve uzaklarda kalan yıldız ülkesini düşündü durdu. Her gece kucağında Yıldız Çocuk'la birlikte batı tepelerine tırmandı ve saatlerce Sabah Yıldızı'nın doğmasını bekledi. Onunla konuşmaya çalıştı ama Sabah Yıldızı soğuk ve mesafeliydi.

Sonunda bir gün cesaretini topladı ve bağırdı : "Sabah Yıldızı, kocam ! Affet beni ! Beni tekrar yıldız ülkene götür!" Sabah Yıldızı ona baktı. "Çok geç, çok geç" diye yanıt verdi hüzünle. "Sen itaatsizlik ettin. Asla geri dönemezsin." ve yoluna devam etti.

Yalnız ve mutsuz, kırık kalbiyle Tüy Kadın günden güne zayıfladı, soldu...

Soluk benizli bu ay çok yoruldu, FRP yerine başka bir hediye vermek istedi kardeşlerine. Eski bir Sioux öyküsü, ne var ki sonu hüzünlü, mazur görün lütfen...

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr





yenitopraklar 1984

Hollywood uykuda, ama oyun yapımcıları uyanıyor...

Bilemiyorum sizin için nasıl ama ben uzun zamandır aklı başında, adam gibi bir film seyredemedim. Avrupa sinemasından iyi filmler çıkmıyor değil, ama piyasa hemen hemen Hollywood tekelinde olduğundan gelen filmlerin de büyük kısmı Amerikan malı oluyor. Ama gelin görün ki Hollywood etliye sütlüye dokunmayalım derken iyice sapıttı, hepten incir çekirdeğini doldurmayacak filmler yapmaya başladı.

Ancak işin komik tarafı da şu ki, neredeyse yarım yüzyıldır eğlence sektörünün gözbebeği olan Hollywood aptallaştıkça, bilgisayar oyunları da o denli ciddi, o denli ağırlıklı hale gelmeye başladı. Son duyduğuma göre sadece Amerika çapındaki yıllık cirolar dikkate alındığında bile oyun sektörü film sektörünü sollamış durumda bulunuyor. George Lucas gibi en başından beri oyun sektöründe bulunan yapımcıların dışında kalanların neden birdenbire bilgisayar oyunlarına büyük ilgi duyduğunu anlamak zor değil aslında.

Ancak ortada büyük bir problem var, o da kitap, oyun ya da film gibi tamamen farklı özelliklere sahip eserleri bir başka türe uygulamak. Mesela bugüne dek gördüğüm konusunu kitaplardan alan tüm oyunlar neredeyse istisnasız bir biçimde çok kötüydüler. Oyunlardan yola çıkılarak yapılan filmler ve filmleri konu alan oyunlar için de aşağı yukarı aynı şey söylenebilir. Tabii LucasArts oyunları hariç, Star Wars konulu oyunlardan pek azı kötü sayılabilecek yapımlardı.

Ancak işler daha da ilginç bir hal alacağa benziyor, çünkü oyun sektörü ve özellikle de PC oyunları piyasası, bırakın ölmeyi, iyice şahlanmaya hazırlanıyor. Bir zamanlar sadece basit "hoplamalı-zıplamalı" arcade yapımlardan ibaret olan oyun dünyası gelişen teknoloji ve büyüyen bilgi birikimi sayesinde yeni bir döneme başlıyor. Bu büyük ihtimalle oyunların olgunlaşmaya başladığı bir dönem olacak, çünkü artık sadece grafikler değil, oyunların içerikleri, senaryoları, işlenişleri de önem kazanıyor.

Mesela FPS türünü ele alalım, DOOM belki de tek başına PC'lerin bugün oldukları noktaya gelmelerinde en büyük paylardan birine sahiptir. Konsollarda FPS oynayamazsınız, çünkü yapıları buna müsait değildir. Ama PC'ler geleneksel esneklikleri sayesinde her türü olduğu gibi, FPS türü oyunları oynamak için de ideal sistemlerdir. Sırf CS yüzünden bilgisayar denen aletle tanışan bir sürü insan var.

Biliyorum çoğumuz bilgisayar kültürü olmayan ve sadece CS ya da Chat için bilgisayar kullanan insanlardan pek hoşlanmıyoruz. Çünkü bu kadınlar ve erkekler sanki sınırlarımızı ihlal ediyorlarmış gibi görünüyor. Bunlarla karşılaştığınızda sanki kutsal tapınaklarınızı yağmalamaya çalışan barbarlar tarafından saldırıya uğramış gibi hissediyorsunuz, değil mi? Ama aslında biraz anlayışlı olmak lazım, çünkü herkesin bir yerden başlaması gerekli. Ve bilgisayarlarla uğraşanların sayısı ne denli artarsa, biz "gerçek oyuncular" da o denli rahat ederiz. Çünkü hangi sebeple olursa olsun "tapınaklarımızı" paylaşanların "dinimize" küfretmeye pek yüzleri olmaz. Biliyorum, belki biraz sıra dışı bir benzetme ama, gelin itiraf edin, insanoğlu her ilgi duyduğu alan hakkında bu denli tutucu, bu denli korumacı bir yapıya sahip değil midir zaten?

«Esas patlama Wolfenstein, Medal of Honor ve Hidden & Dangerous 2 gibi oyunlarda gizli bulunuyor.»





M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Gerçekten de FPS manyağı mısın? Pek çok türü severim ama FPS'lerin yeri gönlümde başkadır.

Adam vurmak hoşuna mı gidiyor ki? İyi bir FPS'yi oynarken adam vurmaktan ziyade, vurulmamaya bakarsın.

Başka? İyi bir FPS sana hiç göremeyeceğin mekanları ziyaret etme şansı verir.

FPS'ler bir gün gözden düşer mi dersin? Sanmıyorum. Bence FPS türü PC'ler varoldukça oynanmaya devam edecek.

Neyse, dediğim gibi, Hollywood sanki dünyada konu kalmamış gibi ipe sapa gelmez senaryolara para harcarken, oyun dünyası da daha önce hiç dokunmadıkları ya da çok az ilgilendikleri konulara yöneliyorlar. Buna en iyi örnek olarak önümüzdeki bir yıl içinde piyasaya çıkması beklenen FPS türü oyunları gösterebiliriz. Bu oyunlardan Unreal 2 belki uzaylı yaratıkları ve laser tüfekleriyle çok yeni bir senaryo koymuyor ortaya. Ama Half-Life tarzı bir işleyiş ve gerçekten mükemmel görünen grafikleriyle onbin Hollywood filminden daha yaşanası bir tecrübe olacağa benziyor.

Ancak esas patlama Wolfenstein, Medal of Honor ve Hidden & Dangerous 2 gibi oyunlarda gizli bulunuyor. Bu oyunlar değişen gerçekçilik seviyelerinde senaryolara sahipler, ama hepsinin ortak noktası İkinci Dünya Savaşı gibi çok ciddi bir tarihsel gerçeği ele alıyor olmaları. Üstelik bunu yaparken şirin ve kokmaz-bulaşmaz bir tavırla değil, zaman zaman insana ter döktüren, midesini döndüren bir yaklaşımla davranıyorlar. Tıpkı "Saving Private Ryan" adlı şaheserin açılış sahnesinde olduğu gibi, bu oyunlar size evinizin komforu içinde bile dehşetten pek o kadar da uzak olmadığınızı hatırlatıyorlar. Modern bilgisayar oyunlarının sağladığı etkileşimlilik ve görsel gerçekçilik çoğumuza daha önce yaşamadığımız, aslında gerçek hayatta pek yaşamak istemeyeceğimiz tecrübeleri yaşatacak gibi görünüyor.

safhada

doğsanbileyeniden

Varsayımlar üzerine boş bir yazı...

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Bu ay neden böyle? Aslında her ay böyle, sadece doğru zaman. O da kesin değil ya. Zaten neden emin olabilirsin tam olarak bu hayatta.

Herşey kaybedildi mi? İnsanlık adına mı? Hala umut var. Ama "insan"ın anlamını acilen öğrenmezsek, o umut da sönüp gidecek.

Neden medya? Hepsi değil, ama bazıları fazlasıyla hakediyorlar da ondan. Bazen bir köşesinden de olsa aynı meslekten olduğum için utanıyorum.

Eğer seçim hakkı verilseydi, geri gelmeyi seçer miydin? Aynı hataları yeniden yapmayı göze alabilir miydin? Ne kadar dürüst, hayata saygılı, cömert olduğunla doğru orantılı olarak insanların koyduğu kuralların seni o kadar ezeceğini bile bile... Yeniden yaşamayı seçer miydin? İnsanoğluna verilmiş biricik evine, kendi elleriyle mahvettiği dünyaya geri dönmek ister miydin?

Ne demişlerdi bize?

"ASLA ÖLDÜRMEYECEKSİN. KİMSEDEN ÇALMAYACAKSIN. İHTİYACI OLANLARA YARDIM EDECEKSİN. KOMŞUN AÇKEN; SEN TOK GEZMEYECEKSİN. İNSANI SEVECEKSİN. YARADAN'DAN ÖTÜRÜ"

«Hayat başladığı gibi bitecek. Nerede, nasıl biteceğini düşünmek bizim işimiz değil.»

Hey SEN! Bunların hangilerine önceden uydun ki, yeniden doğduğunda uyasın. Güç için, para için, şöhret için ruhunu satan. Körlemesine bir fanatizm uğruna insanlıktan çıkan. "İnsan"ı bir sıfattan bir nesne haline getiren SEN. Uyan! Hayat, deneme-yanılma yöntemiyle ustalaşabileceğin *bir deney* değil. İnsanlar, sırtlarına basıp yükselmek için kullanabileceğin merdiven basamakları değil! Dünya, sadece sana tahsis edilmiş 40000 küsur kilometre eninde bir kaya parçası değil! Yeni bir yaşam hakkın olmayacak. Sana verilmiş şansı iyi değerlendir.

Yaşamın olduğu her yerde...

Tıpkı iki yıl önce bizim başımıza gelen gibi, büyük bir felaket yaşadı Amerika. Kim, neden, nasıl... Bunlar bizi burada ilgilendiren sorular değil. Zaten işin üstadları bu sorular üzerinde fazlasıyla tartıştı, tartışıyor. Biz, bu olaydan kendimize pay çıkartmalıyız. Hayatın olduğu her yerde ölümün de kol gezdiği gibi. Hayatımızı, bize verilmiş en değerli varlığımızı, gereksiz çatışmalar, ihtiraslar ve kafamızda yarattığımız yapay acılar üzerine nasıl dağıttığımız gibi. Hayatımız boyunca bunları düşünmemeye çalışarak kendimizi kandırıyoruz, kendi "maddelerimizin" kölesi olarak yaşamayı kabullenmiş, hayatının amacını bilmeyen ilginç mahlukatlar halinde oradan oraya akıp duruyoruz. Artık durup düşünmenin vakti geldi, orası kesin. Yaşamın kıymetini anlamamız gerekiyor. Birisi gelip 10 Eylül günü o ofislerde çalışanlara ertesi gün bir uçağın gelip hayatlarını ellerinden alacağını söyleseydi gülüp geçerlerdi. Bize olsa, biz de öyle yaparız. Ama, hayat başladığı gibi bitecek. Nerede, nasıl biteceğini düşünmek bizim işimiz değil. Bize düşen, o hayatı anlamlı bir şekilde yaşamak. Arkamızdan birkaç kişinin olsun "iyi insandı be" diyeceği *bir hayata sahip olmak*.



İnsan

Onlarca, belki yüzlerce insan tanıyor olabilirsiniz. Ama bir elin parmakları kadar sayıda güvenebileceğiniz gerçek arkadaşınız var mı? İşte o zaman çok şanslısınız demektir. Ama eğer, hayatınızı bile emanet edebileceğiniz bir tane bile gerçek dostunuz varsa, bu dünyadaki en şanslı insan sizsiniz demektir. Dost, arkadaş... Ne kadar kolay söylenen, ne kadar kolay harcanan sözcükler. İçleri doldurulmadıkça içi boş bir bardak kadar değersiz sözcükler.

İnsan, başkalarına değer yüklediği sürece varolur. Sadece kendisi için değil, çevresindeki herkes için var olmalı insan. Sadece kendini değil, diğer insanları da yüceltmeli. Paylaşmak, dünyanın en kolay yapılan, ama en çok göz ardı edilen terapisi. Derler ya, *mutluluklar paylaşılınca artar, acılar azalır*. Bu çok doğru. Kendi içinize kapanarak mutlu olamazsınız.

Eğer bunları okuduktan sonra "Sen ne diyorsun be adam! Benim şu dünyada hiçbir şeyi paylaşacak bir dostum, bir arkadaşım olmadı" diyorsanız, dönün bir de kendinize bakın. Belki de, yanlış giden bir şeyler vardır?

İlet-işim



Amerika'daki olaydan sonra, televizyonlar trajediyi mümkün olan her açıdan gösterdiler. Peki bir nokta dikkatinizi çekti mi? Hiç bir ceset gösterilmedi. Nedenini sordunuz mu kendinize peki? Çünkü onlarda insana saygı var. Hem ölü olana, hem de arkadan ağlayana. Bizim medyamızda olduğu gibi, haber niyetine yapılan magazin maymunluklarından bi-haberler. Depremden sonrasını hatırlayın, Gölcük'te denizin altındaki cesetleri çekmek için bile o kadar emek sarfetmişlerdi ki bizim üstadlar(!)... Neden? Çünkü insanlıktan o kadar uzaklar ki, en büyük trajediyi bile magazin haberi halinde, saçma sapan arkaplan müzikleri eşliğinde sanki bir drama filmi gibi sunar gibi vererek duygu sömürüsü yapıyorlar. Rating'i insana tercih ediyorlar. İki reklam arasını insanların acıları ile doldurmayı habercilik sanıyorlar. Hey SİZ! Bir dahaki sefere enkaz altında kalan arkadaşına ağlayan bir kadın gördüğünüzde suratına kamerayı, ağzına mikrofonu sokacağınıza, Amerika'lı meslektaşınızı örnek alın! Kamerayı kapatın ve ona yardım edin!

cesur yeni dünya

büyükoyunlar

Sözün bittiği ve yeniden başladığı o yerde en büyük oyunlar oynanır.

Burada yolumun sonunda karanlıklara gömülmüş yatsam da,
Bütün yüksek ve güçlü kulelerin ve sarp dağların ötesinde,
Güneş tüm gölgelerin üstünden aşar ve yıldızlar yaşar sonsuza kadar:
Gün bitti demiyeceğim asla, asla veda etmeyeceğim yıldızlara.
Sam Gamgee



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Eğer seçeneğin olsa hangisinde yaşamak isterdin Dünya mı Orta Dünya mı? Orta Dünya'da elbette. Orada en azından tüm kötülüğün Melkor'dan geldiğini bilirdim.

Ama Dünya'daki kötülükler de Şeytan'dan gelmez mi? İnsanları tanıdıkça buna inanmak zorlaşıyor.

Peki Orta Dünya'da hangi karakter olmak isterdin? Tom Bombandil... keşke o kadar dertsiz tasasız olabilsem.

Peki bu Dünya'da kim olmak isterdin? Olduğum kişiden gayet memnunum.

Eğer bir oyun dergisinde değil de bir gazetede yazıyor olsaydım bugün size sayfalar dolusu tek bir olaydan, insanlık ve onun suçlarından bahsederdim. Ama benim üstüme vazife değil. Benim ve sizlerin dünyadaki görevi bu konularda ahkam kesmek değil, bu olayların yaşanmaması için bireye düşen görevlerin bilincinde olmak. Ama şimdi sadece, tek suçları politik oyunlarla kirletilmiş bir dünyada sabah işlerine gitmek olan, binlerce insan için üzülebiliriz. Elbette dünyadaki daha "büyük" oyuncuların politik suçları yüzünden ölen veya acı çeken diğer milyonlar için üzüldüğümüzden fazla değil. A Time to Kill filminin son sahnesi geliyor aklıma... "Şimdi o küçük kız çocuğunun beyaz olduğunu düşünün". Nasıl da tüylerim ürpermişti. Evet bu sefer o küçük kız çocuğu beyazdı. Olayın tek farkı bu. Bu işi yapabilecek hastalıklı beyinleri ne daha haklı, ne de daha suçlu yapsa da... tek fark bu. Ve bu olayın suçluları da elbet hesap verecekler. Bu dünyada olmasa bile bir sonrakinde. Diğer tüm suçlular gibi. Habil, Kabil'i öldürmeye devam ettiği sürece...

Şimdi bu olayı bir kenara bırakalım. Artık öyle bir çağdayız ki Dünya'ya ait her şey inanılmaz bir hızla değişiyor. Ama tek bir olayın bir şeyleri değiştirme gücü yok artık. Mesela kaçınızın evinde bir deprem tehlikesine karşı yapılmış bir plan veya bir hazırlık var. Benim tanıdığım kimsede böyle bir hazırlık yok. Bakın en büyük olaylar ve acılar bile artık değişimi getiremiyor. Hala mantar gibi kaçak yapılaşma büyüyor ve biz hala her şeye karşı hazırlıksızız.

Yolun Çeyreği

Bugün insanı ve özelinde kendimizi sorgulamak için iyi bir fırsat. Daha genciz, hele sizler daha da gençsiniz. Pek çok kaygıdan ve sorumluluktan uzağız. Pek çok şey için hala umutlarımız var. Bizim için hala her şey değişime açık. Ama bir iki aydır bizim ofis üzerinde ciddi bir ağırlık var. Herkes bir parça düşünceli. Ben buna 26 yaş sendromu diyorum. Bundan bahsedildiğini duydunuz mu? Ben hiç duymamıştım. Haberim yoktu böyle bir şeyin varlığından. Ama varmış işte. Artık belli kararlar alma ve belli sorunlulukların altına girmeye zorlandığınız bir yaş. Evlenmek, çocuk sahibi olmak ve oturmuş bir yaşama geçmek. Kimileri için kolaydır bu. Zaten buna hazırlanmışlardır uzun süredir. Hatta çok daha erken yaşlardan başlamışlardır işe. Ama bizim için kolay olacak gibi değil. Kendimi hiç de evlenip çocuk sahibi olmuş biri gibi hayal edemiyorum. Aslına bakarsanız uzun süredir aynı yerde durmaktan sıkıldım bir parça. Durup durup kendime "Kaç git buralardan, güneyde küçük bir pansiyon aç. Veya daha uzağa kaç, kaçabildiğin kadar uzağa. Yeni bir şeylere başla. Yeni bir hayata." diyorum. Ama bunu yapmak mümkün değil.

> «Ama şunu bir kafanızda **canlandırın**. Karşınızda sizden 10 yaş **genç biri** duruyor. Elinde yazdığınız dergi var.»

Kaybetme Korkusu

Mümkün değil çünkü sahip olduğum, kaybetmekten korktuğum çok güzel şeyler var. Sevdiğim, bir parçası bana ait olan bir dergim, her ay yeni bir sayının heyecanını paylaştığım dostlarım, sevdiğim kadın, kendimi huzurlu hissettiğim bir evim, biraz uzakta olsalar da istediğim zaman gidip görebildiğim bir ailem var. Sizler varsınız sonra. Anlatmakla olmaz, söylendiği zaman çok yapay ve klişe kalır, yazarın okuyucusuna duyduğu sevgi. Ama şunu bir kafanızda canlandırın. Karşınızda sizden 10 yaş genç biri duruyor. Elinde yazdığınız dergi var. Sizinle karşılaşmaktan o kadar mutlu ki gözleri parıl parıl. O gözlerde size verdiği değeri ve size duyduğu sevgiyi görebiliyorsunuz. Dünyada çok ama çok az şey bu kadar "özel" hissettirebilir insana. Kendinizi yapayalnız hissettiğiniz zamanlarda bile bu klavyenin başına geçip tuşlara bastıkça binlerce insanla aynı anda sohbet ettiğinizi hissedersiniz. Kaç kişi böylesine bir güzelliğe sahiptir ki? Bunu nasıl bırakıp gidersiniz.



Özgürlük

Geçen ay demiştim ya "Özgürlük kaybedecek hiçbir şeyin olmamasıdır" diye. Bazen insan gerçekten bir sürü şeye sahip oluyor. Ve zamanla bunlar onu sınırlıyor. Ama kötü anlamda değil, vazgeçemeyecek kadar çok sevdiğimizden. Yani özgürlüğün tersi illa kölelik veya daha kötü bir şey değildir. Sahip olmak da özgürlüğün tersidir. Sizin taze ve yaşam dolu beyinlerinizi bu 26 yaş sendromu safsatalarıyla bunalttığımın farkındayım. Ama bana kimse söylememişti, siz şimdiden bilin istiyorum. Sizi sevdiğim ve önemsediğim için. Sanırım bir parçada dört bir yanımızı dehşet böylesine sarmışken içimden gündelik şeyler yazmak gelmediğinden.

Ben büyük bir lükse sahibim. Bir şey aklıma takıldığı zaman bunu paylaşabileceğim binlerce dostum var. Maalesef sizin böyle bir lüksünüz yok. Ama unutmayın ki elinizde tuttuğunuz bu derginin satırlarının arasından sizi gözleyen birileri var. Sizi gerçekten seven. Aklınıza takılan veya canınızı sıkan şeyler olduğunda bizimle dertleşebileceğinizi unutmayın. Ve en önemlisi "İnsan" olduğunuzu... asla... buna o kadar çok ihtiyacımız var ki. ■ ■ ■

oyungezer

bütünüyle kuşkudayım

Garip bir kışa hazırlanıyoruz, sanki her şey birdenbire oldu, kış bile birdenbire gelecek ve yine de hiçbir şey şaşırtıcı olmayacak

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Ne sorusu?: Ne sorusu hakkaten, zaten her taraf soru. Hatta soru işaretlerinin çengellerine asılı kaldım, imdaat!

Tamam da ne sorusu?: Belki sırf merak uyandırmak için. Hiç ilginizi çekmeyecek şeyler, bir sorunun yanıtı olarak sunulunca daha anlamlı gelebilir.

Bu ay ne pişirsek?: Semizotu salatası yapalım bu ay, sarımsaklı yoğurt ve dereotu katalım içine. Yeni doğacak çocuklar için isim önerim yok.

Her şeyin anlamını kaybettiği, her şey kadar kendime de yabancılaştığım anlardan biri. İtiraf mıdır bu, yoksa içtenlik gösterisi mi onu bile bilmiyorum ama söylemek istiyorum; içimden yazmak gelmiyor. Tıpkı içimden gelmeyen diğer her şey gibi. Bu durum için uydurduğum teşhis "zihin kilitlenmesi". Tam olarak hissettiğim de bu aslında, zihnimin kilitlendiğini ve bir süre kendimi tedavi edemeyeceğimi hissediyorum. Bir süre böyle kalacağım ve tıpkı rüyada olup olmadığını kontrol eden insanlar gibi, kendimi çimdiklediğimde acıyı hissedebilene dek böyle sürecek. Canım yandığında anlayacağım ki gündelik hayata dönmüşüm... Acının bile terk edip gittiği, kendim dahil her şeyin gölgelere dönüştüğü bir anlamsızlık hali sürüp gidiyor. Kilitli duran zihnimin içinde sadece sorular var. Üst üste yığılı, her biri kendi yanıtından uzun bir labirentle koparılmış, birbirine dolaşmış sorular bunlar. Eh, üstüne bir de Portishead çalıyor ki, artık acil çıkışları kullanmak da imkansız...

«Şizofrengi dergisinin şiarıydı: **"Bütünüyle kuşkudayız"**, işte anlatmaya çalıştığım halet-i ruhiye tam olarak budur arkadaşlar, bütünüyle kuşkudayım.»

Kent

Çok uzun bir süredir kent hayatının insanı uyuşturup sindirdiğine, kendinden geçirip tüm istek ve heyecanlardan uzaklaştırdığına inanıyorum, ya da inanıyordum. Daha doğrusu üzerimdeki bu ağırlığın ve umutsuzluğun tek sorumlusunun yaşadığım kent hayatı olduğunu düşünüyordum. Halbuki şimdi daha bir kıstırılmış olduğumuza inanmaya başlıyorum, artık sorun kent değil, sorun dünya... Ya da içine düştüğüm yabancılık hissinin dayattığı sakat bir düşünce bu. İki dev kuleyle birlikte dünyaya inancım da çöktü belki. Belki oradaki kalıntılar temizlendikçe, ben de eski "kent uyuşuğu" olacağım tekrar, dünyayla hesaplarım bu kadar içinden çıkılmaz olmayacak bir süre sonra. Ama tüm bu olasılıkların başında koca bir "belki" var. Dedim ya, sadece sorular var bir süredir, yanıtlar uzun labirentlerin sonuna saklanmış ve ben onlara ulaşsam bile çok fazla değişiklik olmayacak, bilmek her zaman anlamaya yetmiyor çünkü. Şizofrengi dergisinin şiarıydı: "Bütünüyle kuşkudayız", işte anlatmaya çalıştığım halet-i ruhiye tam olarak budur arkadaşlar, bütünüyle kuşkudayım.

Dünyanın birdenbire değiştiği falan yok, insanların yüzyıllar öncesinden koyduğu kurallar yine aynen işliyor. 17 yaşımda bir Ankara sabahına uyanıp ilk kez lapa lapa yağan karı gördüğümde, bahçedeki bembeyaz ağaçları, ayak basılmamış sonsuz beyaz örtüyü gördüğümde daha çok sarsılmıştım muhtemelen. Çünkü benim için ilkti. İlk kez dünyanın bu rengine tanıklık ediyordum ama şimdi öyle bile değil... Televizyonla geçen çocukluğum boyunca dünyanın bir yerlerinde insanların öldürülmesini anlatan haberler eşliğinde akşam yemeği yedim, yine öyle. Adına savaş denmeyenler de dahil olmak üzere savaş her zaman vardı ve şimdi bir yenisi başlamak üzere, hiç başlamayacak olsa bile başlamak üzere. Burnumuzun dibinde bile olsa savaş, bizi ya da ailemizden birini alıp götürmedikçe, korkunç bir istatistik kaydı oldu hep. Rakamlar ne kadar büyükse o savaşın tarihteki yeri o kadar önemli oldu. Çok acı, çok soğuk ve çok çıplak. Evet, dünya birdenbire değişmedi, Baudrillard'ın sözünü ettiği simüle hayatlarımıza devam edeceğiz ama en azından bütünüyle kuşkuda kalmak mecburiyeti var artık.

Bilişim

Bilişim Fuarı günlerinde Harbiye Askeri Müzesi'nde düzenlenen Bilişim Zirvesi etkinliklerinden biri "68 Kuşağı, Internet kuşağı ile buluşuyor" başlıklı bir oturum idi. Yaşları 13 – 18 arasında birkaç arkadaşımız Internet'in kendilerine sağladığı özgürlüğü anlatırken bir yandan da kendilerinin, eski kuşaktan farklı olarak "birey" olmayı başarabildiklerini savunuyorlardı. Bu "birey" oldukları iddiasındaki çocuklar dünyayı, bilgisayarlarına bağlı duran modemle tanımlıyordu ve anladığım kadarıyla onlara göre özgürlük de Internet'te vakit geçirebiliyor olmaktı. Onları izlerken, ne yalan söyleyeyim tüylerim diken diken oldu. Türk pop kültürünün içini boşalttığı özgürlük ve birey olma trajedisinde Internet'in simülasyonu daha gerçekçi kılmak için kullanılan bir araç olduğunu görmek, bütünüyle kuşkuda olan biri için kolayca kabullenilecek bir sahne değil. Hani herkes "Pırıl pırıl bir nesil geliyor. Şimdiki gençler çok daha bilinçli" filan gibi laflar ediyor ya, bu sözlerle kendimizi büyük bir yalana inandırmaya çalışıyor olabiliriz... Ben ne yazık ki bu konuda da bütünüyle kuşkudayım. Ya da tüm bunlar kent hayatının suçu, çünkü yazının sonuna vardığımda bir süredir beni terk eden uyuşukkentli yanım harekete geçti, gerçi canım acımıyor ama benzer bir şeyler hissediyorum, sanki bir mide bulantısı...



inbox



Yeni bir sayı, yeni bir okur mektupları köşesi. Burada sorularınıza cevaplar getiriyor, en azından öyle yapıyormuş gibi görünmeye çalışıyorum. Geçin baba, okuyun bakalım...

Hal ve ehval

Umarım iyisinizdir.Böyle mükemmel bir dergi çıkartmak sizi iyi hatta süper hissettiriyor olsa gerek.Neyse bir kaç sorum olacaktı izin verirseniz...

Yaa, sorma! Bir iyi hissediyoruz, bir iyi hissediyoruz, ancak bu kadar olabilir yani!

1)Diablo2 LOD için Diablo2 gerekli mi?Yoksa yalnız başına da oynanabiliyor mu?

LOD'u kurabilmek için Diablo 2'nin bilgisayarına kurulu olması lazım, ayrıca D2 CD'lerine de ihtiyacın olacak.

2)Bildiğiniz üzere çoğu Diablo2 kopya(benimki dahil).Diablo2'deki karakterimi LOD'ye aktarınca bir sorun olur mu?

Hayır, çoğu D2'nin kopya olduğunu bilmiyorum, nereden bileyim? Karakter aktarmaya gelince, LOD'u kurup çalıştırdığında bunu yapmana imkan veren seçenekleri zaten orada bulacaksın.

3)Vakti zamanında çok eskilerde Larry7 adlı bir oyun vardı ve oyun bitiminde demo sonunda(tabi sonuna kadar beklediyseniz) Larry8 yolda diyor?Hani nerde?YoksaLucas Amca süpriz mi yapacak?

LucasArts'ın yeni bir Larry oyunuyla ilgili herhangi bir çalışması kulağımıza gelmedi. Doğrusu ben pek ihtimal de vermiyorum hani, Adventure türü yapımlar pek moda sayılmaz.

4)Bu aslında bir soru değil bir öneri.LEVEL dergisinin içeriği gerçekten mükemmel ama ben ve benim gibi birçok arkadaşım dergide bilgisayar konulu bir bulmaca istitiyoruz.Evet evet bulmaca...Çengel yahut kare yada başka bir tür bu hiç farketmez.Herhangi bir sayfanın(genelde arka sayfalar tercih edilir)köşesine gayet tabi konulabilir.Hem bu posterden daha az zahmetli olacaktır eminim.Bu konuyu bir toplantı sırasında ele alırsanız sevinirim.Şimdilik bu kadar görüşmek üzere sevgiler,saygılar ve başarılar diliyorum.

Serkan(The Last Monkey)Çakıroğlu

Önerini dikkate aldık, ama bulmacayı hazırlamanın poster vermekten daha kolay olacağını düşünmene sebep olan şey nedir, bak işte onu çözemedik. Neyse, tekrar yaz, arayı soğutma.

Lovecraft'ı sevmek

Biliyorum, saçma sapan bir konuyla karşında olacağımdan dolayı utanç da duyuyorum ama Lovecraft hakkında tanıdığım en bilgili insan sensin... O yüzden soracağım bu soruyu...

Bilirsin, bir çok öyküyü bünyesinde barındıran "Cthulhu'nun Çağrısı" diye bir kitap çıkmıştı İthaki Yayınevinden... Her neyse, bu kitabın başında çevirmenin önsözünde Lovecraft bir Anglo-Sakson ırkçısı, kompleksli, ve en kötüsü koyu bir materyalist olarak tanıtılıyor... Malesef bu önsözü okurken kendimi berbat hissettim ve açıkçası biraz soğukluk geçirdim... Çünkü Lovecraft, Tolkien, Poe ve benzerleri benim kaos anlarımda en büyük yardımcılarımdır, ve hepsini saygıyla yad ederim... Ancak bu ilginç ithamalar beni kuşkulandırdı ve bu kitabın başında yer alıyor... Dumura uğramış durumdayım Berker Abi lütfen yardım et, var mı gerçekten böyle bir şey? Offff, aman Allahım zaten okullar açılmış binayı gördükçe kusasım geliyor, bir de böyle haberler okumak beni yıktı...

Lovecraft gibi benim için çok önemli bir şahsiyet hakkında lütfen bu konularda bilgi ver Berker Abi... Umarım böyle bir şey yoktur, hepsi o çevirmenin sallamalarıdır, veya Lovecraft'in diğer insanları dalgaya alıp, ne kadar saçma bir dünyada yaşadığını anlaması için taktığı ufak bir maskedir....

Eğer yoğun işlerinden vakit bulup maile cevap yazarsan çok mutlu olacağım. Bir açıdan daha yıkılmak beni baya bir tarumar etti... (Hayal bile edemezsin belki...)

Sevgi ve saygılarımla...

M. Taha BİLGE

Aslında ben senin derdini anladım, sen kendine din ve ahlak kitaplarındaki normlara uyan, gönül rahatlığı ile örnek alabileceğin, "temiz", "ahlaklı", "normal" kahramanlar arıyorsun. Bak sana kötü bir haberim var, bildiğim kadarıyla o türden "süper mükemmel" bir insan henüz doğmadı, büyük ihtimalle de asla doğmayacak. Çünkü insan denen yaratık kusurludur, ve kusurun ebadı aslında çok önemli de değildir. Neden dersen, sana kötü gelen başkasına güzel görünüyor olabilir. Şahsen Poe ya da Lovecraft ile tanışma fırsatım olmadı, olacağına da pek ihtimal vermiyorum. Ama şu dünyadan geçmiş ve geçmekte olan tüm insanlar gibi, beni sadece onların yaptıkları işler ilgilendiriyor. Mesela Poe'yu öykülerinden tanıyorum, daha fazlasına da ihtiyacım yok. Onun tüm servetini kumarda yemiş ve karısının gölgesinde ezilmiş bir zengin çocuğu olduğu gerçeği beni zerre kadar ilgilendirmiyor. Çünkü biraz eşelersen hepimizde benzer kusurlar bulabilirsin. Ve hatta şu kadarını söyleyeyim, edebiyat dünyasında bu türden kusurları olmayan pek kimse yok gibidir. Sana tavsiyem "normal insan" arayışından vazgeçmendir, böylece zaman içinde aklını kaçırmaktan kurtulabilirsin. Kal sağlıcakla...

Yıldızkaş

Sıkıldım Yapacak hiç birşey yok.Biraz önce Level okudum ve bir tanesini daha devirdim Açtım tekrar makinamı bari birşeyler yazayım dedim.İnşallah sizi de sıkmam. (hoş bu sıcakta sizin de sıkıldığınızdan eminim) Ne yapabilirim derken aklıma küçükken sıkıldığımda neler yaptığım geldi.Ben küçükken hiç sıkılmazdım ki. Koskoca hayal dünyamın baş kahramanıydım.Tek başıma oturur örtümden yaptığım otağımda hayaller kurardım. Benim için her yeni gün yeni bir eğlenceydi.Sabah Babamın limon kolonyasının kokusunu arkasında bırakarak gittikten sonra evden, parti başlardı. Hepimizin sıkıldığı anlar vardır değilmi.Ne yaparsınız sıkılınca.Hiç hala küçük olmaya hala küçük kalmaya çalıştığınız oldumu. Hiç yorulmayacakmışcasına koşardık oraya buraya, bazen misket oynardık, arkadaşlara hava atardık yeni alınan ayakkabılarımızla.Özenle yana ayrılan saçlarımızla hergün mahalledeki ilkokulun kapısını aşındırdığımızda bile sıkılmazdık böylesine. Şimdilerde ise çocukluğunu özleyen bir genç bu satırlarda ilerde bu yıllarıda özleyeceğinden habersiz.Sıkılmışmış yaw kalk demi oturup durma şu koltuğa Dök içini biryerlere... Kalk gez,dolaş,konuş,itiraf et içindeki coşkuyu, dile getir o özlemi.Ne zaman kaçacağımız bellimi bu dünyadan,güncel tabiriyle.Yap, hiç düşünmeden yap istediğin şeyi. Hiç olmazsa yaptığın için pişman olursun birşeyi.Yapamadığın şeylere pişman olmanın yıldırıcı burkuntusundan kurtul.Sevdiğini

outbox



söyle sevdiklerine,söyleki keşke deme ilerde bir gün geldiğinde. Sıkılıyorsan koş, git bir ormana bir nehır kıyısına at kendini farketmez bir amacının olması.Önamli olan aramak... Kendi benliğini aramak.Bütün ömrün bununla geçsede önemli değil.Bulamazsan özünü,aramaktan yılma. Aklına karıncayı getir.Karıncayı su taşırken görmüş adamın birisi.Nereye götürüyorsun o suyu diye sormuş.Karınca: Cehenneme söndürmeye demiş.Adam karıncaya gülmüş, "sen mi söndürceksin cehennemi,boşversene" demiş. Karınca:Olsun demiş ben bu uğurda ölürüm ya... Bizler işte bazen böyle sıkılırız.Bazılarımız çoçukluğunu hatırlar yaşadığınca... bazılarımız çoçukluğunu hatırlatmak ister herkese kendi çapında.. bazılarımız anlamsız yazılar yazar işte böyle sayfalara . Bazısı ise bunların hepsini yapar ve geçer sıkıntısı anında...

Bilgehan "Pharaoh" Yıldız

Valla bu mektuba verecek bir cevabım filan yok. Ama soyadına da bakınca aklıma Tolkien'ın "Büyük Wootton'lu Demirci" öyküsündeki "Yıldızkaş" karakteri geldi birden. Neden bilmem...

Oyun mu?

Efendim ben bilgisayarına yazdan yaza kavuşan bir lise mağduruyum,sizin derginizi arkadaşlarım okuyordu fekat ben bu yazın başına kadar okumamıştım...Bizım bilgisayar gelince kendimi oyunlara werdim,aldığım oyunlar 1 haftada bitiyor her hafta2 oyun bitiriyodum,bilgisayarın başında extradan zaman kazanmak için masanın altına kola,su,ekmek,salam gibi hayatımı dewam ettirmem için gereken mamulleri depoladım bide leğen koyucaktım ama abartmıyım diye koymadım...Günler böyle geçerken bir gün annemle komşumuzun diyoloğuna tanık oldum.Annem:-aysel hanım bizim oğlan yemez içmez oldu bilgisayara yapişti kaldı hep oyun oynuyor... Diye yakındığını duyunca oğlum altuğ dedim sana nooluyo böyle kendine gel, çık dışarı bak dağ taş yerindemi... ama ne gezer bilgisayarın başından kalkamıyorum..Kendimi yanlız hissetmeye başladıımda Arkadaşım bana bir dergı tutuşdurdu amaaan ne dergisi deyip fırlattım ve yarım kalan maxpayne dewam ettim.Sonra bi ara açıp okudum eewweett aallaahımm... Artık sevinçten ağlaya bilirdim...Çünkü bu herifler benım gibi naapıyorlar peki? :OYUN OYNUYORLAR... Bana deli diye bilirsiniz ama durum işte böle... Saygılar level dergisi.))

SORUNLU KIŞILIK

Dışarıda dağ taş yerinde duruyormuymuş, lafa gel! Sanki dağın taşın muhasebesinden biz sorumluyuz da! Ama sorun nedir biliyor musun? Bu gezegendeki çoğu insanın o kadar dar, o kadar sığ bir dünyası var ki, bizim gibileri anlamaları mümkün değil. Bir at kestanesine okyanusta damla olmayı anlatabilir misin? Şu herkesin ağzına sakız ettiği "Dışarı çık, hayatını yaşa!" lafı tıpkı kafalarının içi kadar boş. Dışarıdaki ne hayatı varmış öyle delicesine yaşanacak? Disko mu, bar mı, ne? Anlamsız, absürd insanlarla uğraşmaktan sıkıldım şahsen, bazen yerçekimine bile lanet ediyorum beni bu gezegene mahkum kıldığı için. Ama ne yaparsın, iki kalas, bir heves, ömür geçiriyoruz işte. Boşver, takma kafana kimseyi. Pis pis sırıt hatta, iyice delirsin denyolar. Nıhahahahaaaa...

Power Gamer

Ağustos sayınızda bahsetmiş olduğunuz 'power gamer' kavramı oldukça ilgimi çekti. Bir bilgisayar tutkunu olarak, sizinde bahsetmiş olduğunuz 'böyle boş şeylerle ne uğraşıyorsun', 'sen hala çocukmusun', 'zararlı bir alışkanlık bu' gibi ithamlarla sık sık karşılaşmak zorunda kaldım. Hatta doktora yapmış bir dişhekimi olunca arkadaşlarınızın sizi küçümseyen alaycı bakışlarıyla daha sık karşılaşıyorsunuz. Evet 31 yaşında kariyer yapmış, uluslararası yayınları olan evli bir çocuk babasıyım ve hala oyun oynamaktan çok büyük zevk alıyorum. Ölünceye kadar da oynayacağım. Ailem her zaman bilgisayarla oyun oynamama karşı çıktı. Başlangıçta sebep derslerime engel olacağı için-ken sonradan gözün bozulura döndü. Evlendim bu sefer eşim problem çıkarmaya başladı. Çünkü bana 1-2 saat oynamak yetmiyor oynarken de tüm konsantrasyonumu ekrana verdiğim için sorularına cevap veremiyordum. Sonuçta ya o uyuduktan sonra veya pazar sabahları erkenden kalkarak bu ihtiyacımı gidermeye çalıştım.
Sizinde yazınızda belirttiğiniz için bu iş bır çeşit hobidir. Fakat herkes için değil. 'power gamer'lar için. Burada bir parentez açmak istiyor ve türkçede yabancı terminolojiye karşı olduğumu belirtmek istiyorum. Sizinde aynı düşüncede olduğunuza eminim. 'power gamer' kavramı yerine türkçe olarak 'ciddi oyuncu' kavramını kullanmak istiyorum. Belki sizin aklınıza daha güzel bir kavram gelir. Bana göre ' ciddi oyuncu'da bulunması gereken bir takım özellikler vardır. Yani herkes bu sınıfa giremez. Hatta olayı biraz daha ileri götürerek doğuştan gelen bir takım özellikler ister diye düşünüyorum.

* Ciddi oyuncuların bilgısayarla tanışma yaşları ortaokul civarıdır (bu şimdilerde ilkokula düşmüştür)
* Ciddi oyuncular oynadıkları oyunu yapan firmayı bilir. Bazı firmaları özellikle takip ederler
* Genellikle belirli bir tarz oyunu severler (bir gün strateji oynayıp ertesi günü shot-em up oynamazlar)
* Oynadıkları oyunun konusu hakkında oldukça bilgilidirler çünkü oyun dışında bu konuda da kitap okurlar (örn. Uçak simulasyonları oynayan birinin savaş sistemleri ve uçaklar hakkındaki genel bilgisi)
* Üç günde bir yeni bir oyuna başlamazlar. Ellerindeki oyunu haftalarca, aylarca oynayabilirler.
* Oyun oynarken hile kodu kullanmazlar, bir manager oyununda save yapıp maçı kazanıncaya kadar 50 kere geri yüklemezler. Ciddi oyuncu gerçek hayatta da hareketlerimizin bir kere yapılabildiğini ve onları geri alamadığımızı bilir.
* Ciddi oyuncu oynarken yaşar bilgisayar karekteriyle kendini özdeşleştirir.
* Bu tür kişilerin hayalgüçleri genelde çok geniştir.
* Genelde çocuksu bir yönleri vardır. Oyun oynarken yüzlerinde beliren mutluluk ifadesi başkaları tarafından anlaşılamaz.

Doç. Dr. Ömer Ünlü

Buyur, ben ne diyeyim şimdi? Adam bir ömür geçirmiş, kariyer yapmış, hatta doçentliğe kadar yükselmiş. Ama hala etrafındakiler ona akıl öğretmeye çalışıyorlar! Acaba o akıl öğretmeye çalışanlar arasında bu adam kadar ne yaptığını bilen bir tanesi var mı? Hiç sanmıyorum. Ama kendilerince bir fırsat buldular ya, taşı gediğine koymazlarsa, komplekslerini tatmin etmezlerse olmaz! "Cık cık, koca doçentsin, yakışıyor mu bu yaptığın Ömer Bey?" Allah bilir böyle ipe sapa gelmez laflar edip duruyorlardır. Sanki kendileri bir haltmış

inbox



Bilmiyordunuz:Sinan

Çok uzundur çok. Adamın boyu bir doksan olduğundan hiç bir yerciklere sığmaz hep ya kafasını gözünü bir yerlere vurur ya da yattığında ayakları açıkta kalır. Tamam dergimizin en yüksek rütbeli adamıdır ama kimsecikleri ezmez. Yalnızca yazılar geç geldiğinde biz önünde göz yaşları dökerken "maaşınızdan kestiricem illeyn" der ama bize kıyamaz. Yüzerken kafasını suyun altına asla sokamaz, hızlı koşamaz ve kavgada yumruğunu hemen kaldıramaz amaaaa boyundan dolayı zaten kafası suya geç girer, adımları geniş olduğundan koşmasa da olur ve yavaştır ama bir yakalarsa halinize acırım.



gibi! Ne yapmış adam yahu? Bılgisayarda oyun oynamış! Aman ne büyük kabahat! Öyle ya, uyuşturucu kullanmak, evin rızkını kumarda batırmak, zamparalığa çıkmak gibi nispeten "masum" işlerle uğraşsa sorun olmayacak. Hatta Allah bilir bir de kalkıp "Erkek adam canım, yapacak tabii!" şeklinde saçmalarlar. 30 yaşına geldim, cahil ve kompleksi insanlarla uğraşmaktan yıldığım kadar hiçbir şeyden yılmadım. Hocam sen bildiğin yoldan şaşma, şu saatten sonra kimseden akıl almaya ihtiyacın yok! Daha ne diyeyim ben yahu?

Para ve Mânâ

Bu size atmış olduğum ilk mailim. Çoğu senelerden beri sizi takip ediyorum. "O parayla bilmem kaç tane dergi alınır." diyenleri tersledim. Bundan memnuniyet de duydum. Sorum yok fakat bilgiye ihtiyacım var. Bilgi. Beni anlayabilecek çok az insan var şu anda. Ben bir Warcraft 3 fanatiğiyim!!! Ama öyle böyle değil. Daha çıkmadı ama sorun, bütün üniteleri ağzımdan salya damlayarak sayıyım. Çok kötüyüm. Arkadaşlarım farkettirmiyor ama bıktılar. Blizzard'ın sitesine yeni bir ünite koyduklarında sevinçten uçuyorum. Demodaki müziği 25.000 kere dinledim. Hala dinlerim ve hala tüylerim diken diken olur. Demo zaten hasta birşey. Mart sayınızdaki incelemesini, ünitelerin özelliklerini okudum, yaladım ve de yuttum. Deliriyorum galiba. O oyun için yaşadığımı düşünüyorum. Temennim çılgın mailimi okumanız. Warcraft ile ilgili her türlü bilgiye açım :) Hoşçakalın.

warcraft manyağı

Blizzard'ın oyunlarına, demolarına, müziklerine, velhasılı kelam ürettiği herhangi birşeye hayran olmamak elde mi? Ama Warcraft 3 ile ilgili bildiğimiz herşeyi zaten dergiye yazıyoruz, demolarını CD'ye koymaya çalışıyoruz. Bunun dışından www.blizzard.com adresinden olayı takip edebilirsin, ancak merak etme oyunun çıkmasına pek fazla zaman kalmadı. Şahsen ben üç ayda saçma sapan bir oyunla karşılaşmak yerine, adam gibi bir yapım için 3 yıl beklemeye razıyım. Blizzard tam da bu şekilde çalışan bir firma, o yüzden şikayeti kes, salyalarını sil, dişini biraz daha sık. Bak biz öyle yapıyoruz.

İçi dışına

Bu size epeydir attığım maillerden biri olmakla birlikte bunuda yayınlamazsanız üzüleceğim..;(neysem hepinize kolay gelsin diyor ve sorularıma geçiyorum:

Üzülme, üzülme, bak mailini yayınlıyorum. Fakat gözünü severim bir daha "Heyy nabersiniz??" lezzetinde bir giriş yapma. Bak Allah'ın adını verdim diyorum!

1.Episode1 Obi-wan noldu acaba iptal mi edildi?

Obi Wan iptal edilmedi de, PC için çıkmayacak gibi görünüyor. Lucasgil amcamlar oyunu konsol için hazırlıyorlar, PC için ise yeni bir Dark Forces oyunu yapıyorlar. Bir aksilik olmazsa bu sayıda hakkında bir yazı olacak, dibim düştü grafikleri görünce, hala topluyorum. Özlemişiz Katarn biladerimizi...

2.Piyasada Alone in the dark 4 geziyor acaba bu doğru mu?Oyun çıktı mı?

Ben çıktı diye biliyorum ama piyasada dolaşan gerçeği midir, orasını bilemem.

3.Orijinal oyunları savunma konusunda yola devam arkadaşlar sakın pes etmeyin. oyun yapmakta bir sanattır ve oyunları yapanlarda birer sanatçıdır. Türk halkı olarak lütfen sanata ve sanatçıya değer verelim!

Valla biz orijinal oyunlar konusunda diyeceğimizi dedik, elimize birer odun alıp insanlara yaptırım uygulayacak halimiz yok. Türk halkı olarak sanata ve sanatçıya değer vermeye gelince, o konuda da bir şey söylemek istiyorum. Trafiğe çıkınca anlıyorsun ki Türk halkı kendi hayatına değer vermekten aciz, sanatçıya nasıl versin? Bir halk kendi hayatına değer verse, sekiz kişi bir taksiye doluşup önüne çıkan ilk direğe bodoslamadan girmez. Eh artık...

Şimdilik söylemek istediklerim bu kadar umarım siz Level olarak hep daha iyiye gitmeye devam edersiniz.Türkiye'nin sizin gibi insanlara ihtiyacı var. (yağ çekmek gibi olmasın ama) Siz teknoloji tarafından kullanılan insanlardan değilsiniz.Siz teknolojiyi kullanan insanlardansınız.
Herkese İyi günler...
ve yayın hayatınızda başarılar.

Ahmetcan Kıran

Yok canım, yağ çekmiyorsun, çekecek bir durum yok zaten ortada bence. Sorun şu ki, toplumlar bu çağda artık "herşeyin insanlar için, insanlarla güzel ve anlamlı" olduğu gerçeğini unutmuş durumda. Herhalde çağın sahte pırıltıları insanların gözünü gerçekten inanılmaz biçimde kamaştırıyor olsa gerek...

UO vs Diablo

Bilmiyorum bu bölüme kim bakıyor, ama takdir edersiniz ki buralarda sizin dergiyi bulmak zor =).Valla değerimi bilin o kadar Planescape'de dolaş, gateler aç,avatarı çağır, dergi aldır ohooooo!Neyse beni kurcalayan ve sormam gereken sorular var.

Seni kurcuklayan sorularına geçmeden önce, bir sonraki mailinde bana biraz Baatezu kanı göndermeni istiyorum. Yapmam gereken bir summoning var da.

1. FRP bolumunuz çok güzel. Batu ve Gokhan'ı kutlamak istiyorum. Açıkcası merak ettiğim onlar kaç senedir Masaüstü FRP oynuyorlar ve genelde

outbox



DM mi oyuncu mu oluyorlar? Oyuncuysa class ve alignment alalım lütfen

Hmm, bunlar özel sorular ama elimden geldiği (bildiğim) kadarıyla cevap vereyim. Batu da, Gökhan da FRP'nin içine doğmuş kişiler. Hatta fazla içine. Babaları da Forgotten Realms'de çok ünlü bir Paladin ve Mage zaten. Yıllar önce ormanda kaybolup orclar ve koboldlarla içiçe büyüdüklerinden böyle olmuşlar :). Şaka bir yana, lise yıllarından bu yana FRP oynuyorlar sanıyorum. Gerçi son zamanlarda çok fazla bir aksiyonları yok. Ama yine de hepimizden daha çok bilgiye sahip oldukları kesin. Hem DM hem oyuncu olarak oynadıklarını biliyorum. Ama detaylar hakkında çok fazla bir bilgim yok.

2.Ultima Online oyununu önüne gelenin alması doğru mu? Bana sorarsanız hayır çünkü sonuç olarak RP'yi öldüren, katleden, insanları bıktıran bir çok "oyun magandası" çıktı. Oyunda lahmacuncu dükkanı açan mı istersiniz, ben orda "Sağolun lordum hayatımı kurtardınız " derken "ICQ numaranı ver de Kadıköy'de ödeşiriz" diyen mi, kız kardeşimin GM Bard karakterine ahlaksız teklifte bulunan mı (abartmıyorum!). Bence RP zorunlu olmalı Türk shardlarında. Hobbit Shard'ı bu yüzden burada kutluyorum!

Tamamen katılıyorum. Zaten daha önce bu konuda da birkaç kere yazmıştık sanıyorum. Ultima Online'ı Diablo zanneden ve UO kültürüyle uyuşmayan hareketlerde bulunanlar bu oyunu oynamamalı!

3.Sizin grupta oynayan var mı UO? Varsa hangi shard? Alnından öpmek istiyorum.

Bir tek Burak oynuyor. Atlantic Shard'ında.

4.Kız kardeşimden aldığım tepkiyi size de söylemek istiyorum: "Abi, abi Bard'a ezik diyor bu kırolar!". Siz ne dersiniz? Bir GM Warrior Balronların yanına bile yaklaşamazken kardeşim elini kolunu sallayarak 3 Blaronun ve 7 Daemon'un bulunduğu bir Dungeon'a girdi. Bard'larla ilgili düşünceleriniz neler?

Bard'larla ilgili özel bir düşüncem yok. Ama şunu söyleyeyim, eğer RPG oynuyorsanız, sadece müthiş bir savaşçı veya süper zeka bir mage oynamalısınız! Tamamen salak, beceriksiz bir thief veya çok çirkin bir Bard'ı oynamanın vereceği zevki, mükemmel karakterlerden alamazsınız.

5. Şöyle doyasıya RP yapabileceğim bir oyun söyleyin de ısmarliyim.

Çıktığı zaman, Neverwinter Nights.

6. -Ve son- Sizi buraya bekleriz, en kısa zamanda bu tarafa geçmeye bakın tanışmak isterim sizle. Kısmetse yolculuk ne zaman =)

Baatezu kanını neden istedim sanıyorsun?

Tempus THA Foehammer from Abyss

Dünya

Burada zırvalamayacağım,kimin yaptığı hakkında bir devlet sırrı açıklamayacağım,tek yapmak istediğim,bu yazıyı okuyanları birazcık da olsa bilinçlendirmek.Ufak bir katkım olabilirse ne mutlu bana... Bildiğiniz gibi Amerika'daki World Trade Center binaları bir çeşit "kamikaze"saldırısı ile yıkıldı. Pentagon'a saldırıldı...

Uyanın derim beyler bayanlar,şu hayat zaten üç kuruşluk,yaşamak zor, ölmek kolay.Bırakın gelecek yılı, yarın bile kimin sağ kimin ölü olacağı bilinmemekte... İnsanın insana yaptığı bu zulüm nedendir diye sorarım size? Çünkü aklım almıyor,neden mutlu bir hayat yaşamaktansa,insanların mutluluğuna sevinmektense gidip de insanların hayatlarına son verecek,böyle anlamsız eylemlerde bulunuyoruz ki? Neden? Niye hem kendimizin,hem başkalarının hayatlarını mahvetmeye uğraşıyoruz,hiç yılmaz bir ısrarla? Günün sonunda,yatağınıza girdiğinizde,vicdanınızla başbaşa kalacaksınız.Ancak vicdanınıza kulak verirseniz böyle şeyler son bulabilir.Vicdanınızı dinlemezseniz,böyle olaylar olur,ve günün sonunda uyuyamazsınız.Duymasanız da,dinlemeseniz de vicdanınız çığlıklar atmaktadır,ruhunuzun karanlık bir köşesinde...Olayı"Ben yapmadım"diye geçiştirerek herkesi kandırabilirsiniz,ancak yukarıda olanı, heryerde olanı kandıramazsınız...

Yaşım 15 ve size yalvarıyorum dizlerimin üstünde, bu yaşlarda duyup da nefret ettiğiniz olayları siz yapmayın.Dürüstlük bir erdemdir, aptallık değil. İnsancıl yollar merhamet göstermektir, zayıflık değil. Birisiyle sorununuz varsa konuşarak çözmeye çalışın, kurşunlarla değil... Ve gene size yalvarıyorum ki, bu olaylarda yer almayın."Güçlü birini reddetmekle ele ne geçer,onun yanında olmak daha yararlıdır..."diye düşünmeyin. Güçlü birini reddetmekle, elinize ne mi geçer? Adınıza yazılan bir şiir veya şarkı değil, dikilecek bir heykeliniz değil, sadece masum hayatlar... Bu yazıyı noktalarken şunu söylemek istiyorum, bir şeyin sonuçlarını düşünün. Size tekrar yalvarıyorum, kimse zarar vereceğini, ne olabileceğini düşünün. Mantıklı olun, elinizi kalbinize koyup vicdanınızın sesini dinleyin. Bu ince bir çizgidir,"iyi"yi "kötü"den ayıran. Anlık bir tepki, düşüncesizce yapılan bir hareket bu çizgiyi geçmenize sebep olabilir. Ve o çizgi bir kez geçildi mi geri dönüşü pek mümkün değildir. "Zararın neresinden dönülse kardır" diye düşünüp de sözü kafanıza göre yorumlamayın, böyle bir olaydan sonra zarardan dönmeye kalkarsanız, kar olamaz, olmaz...Bu yazdıklarımı iyi anlayın. Belki bir şeyler değişir,belki biraz bilinçlenebilir insanlar."İmkansız" demeyin, "Hiçbir şey,imkansız değildir"çünkü...

Sarp Esin

Neyse, gördüğünüz gibi cevaplarımı fazla uzatmadım ki sizin sözleriniz kırpılmasın. Sonuçta burada söz sizin. Yazın diyorum, başka bir şey demiyorum...

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişiliğinize göre birçok alternatif sunuyoruz size. İstediğinizi seçmekte hürsünüz.

Eğer nostalji insanıysanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd, Ün İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.

Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuvazi iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekebilirsiniz.

Eğer teknoloji insanıysanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır, söyliyeyim







aliensversuspredator2

Monolith/Sierra

Gelmiş geçmiş en iyi FPS'lerden biri olan AvP'nin devamından oynanabilir tam bir bölüm. Marine olarak oynadığınız bu bölüm boyunca, Alien vs Predator'ın neden gelmiş geçmiş en stresli oyunlardan birisi olduğunu anlayacaksınız. Gece ve karanlık, sessiz bir odada oynamanız tavsiye edilir.

Kontroller

W,A,S,D: Kontrol, **Mouse:** Ateş, **Sol SHIFT:** Koşma/Yürüme, **SPACE:** Zıplama, **E:** Kullanma, **1-3:** Silahlar

Colobot Epsitec



Hem programlama eğitimi hem de real-time strateji mi? Böyle ilginç bir fikir kimin aklından çıkmış bilemiyorum ama, resmen program satırları yazarak oynadığınız bir strateji Colobot. Sık sık "ben de bilgisayar oyunu programlayabilir miyim?" gibi sorular aldığımızdan, bu soruların sahiplerine şunu söylemek istiyorum: Eğer bu oyunu oynayabiliyorsanız, ufak da olsa bir şansınız var demektir. Yanlız unutmayın, oyunda yazacağınız programlar en fazla 20 satırken, bir oyun minimum 3-5 milyon program satırından oluşmaktadır.

Kontroller

Mouse: Seçimler, **Klavye:** Program Yazımı

Deer Avenger 4 Simon & Schuster



Geyiklerin intikamı sürüyor! Deer Hunter serisinin devamı. Ava giden avlanır misali, geyik avına çıkan insanları (daha çok Redneck'leri) çeşitli tuzaklar kurarak yakalamalı ve öldürmelisiniz. Böyle bir oyunun varolmasından daha korkunç olan bir şey varsa, o da böyle bir oyunun dördüncüsünün yapılmış olması!

Kontroller

Oklar: Kontrol, **Sağ CTRL:** Silah çekme, **R:** Silah doldurma
Sol Mouse: Ateş, **Sağ Mouse:** Dürbün modu

+Shareware

- Large Drive Tool
- Magix Music Studio 5
- Miranda ICQ
- Modem Booster
- MP3 CD Convertor
- Offline Explorer
- Q3 Server monitor
- Tweaki
- QuickTime Player 5.0

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+hile arşivi

İki ayda bir verdiğimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkmış birçok oyunun hile, tam çözüm ve traıner'larını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hilelerı programdan çıkartıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

Filmler: CS: Phoenix Rising, Call of Cthulhu, Final Fantasy Tribute

Hotshots: Asheron's Call 2, Arx Fatalis, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Commanche 4, Die Hard Nakatomi Palace, Etherlords, Jedi Knight 2, Ozzy Black Skies, Paris Dakar Rally, Preatorians S.W.I.N.E.

Shareware: Download Accelerator 5, Hypersnap DX 4.03.00, Mirc v591T, Windows Commander 4.53, Windows Blinds 2.2

Yamalar: Anachronox 1.1, Giants 1.4



Hardcore Swicked Softworks

Beyninizi kullanmanıza pek gerek olmayan bir tank avı. Sadece vurun ve keyfini çıkarın...

Kontroller

Oklar: Kontrol, **Sol CTRL:** Ateş, **ALT:** Bomba, **+,-** : Zoom, **1:** Kristali kalkana dönüştür, **2:** Kristali cephaneye dönüştür **3:** Kristali bombaya dönüştür

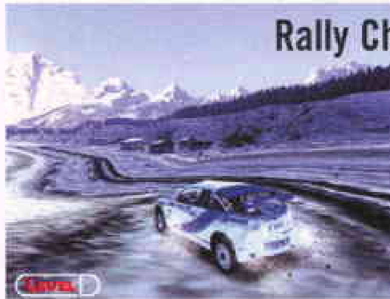


Pearl Harbor: Strike at Down ??

Filmi kadar başarılı olmasa da keyifli bir oyun. Gelen giden uçakları vurmak dışında bir şey yapmanıza gerek yok. Özellikle son zamanlarda gelen iğrenç Pearl Harbor oyunlarına göre biraz da iyi olan bir action oyunu.

Kontroller

Oklar: Kontrol, **Space:** Ateş, **1,2:** Görüş açısı



Rally Championship Xtreme Wathlog/Ubi soft

Subaru Impreza WRX'i sürebileceğiniz bu demoda İskoçyanın tepelerini toza boğun! Geçen yılın Rally Championship 2000'ine kafa tutabilecek kalitede olan RC Xtreme, beklenmesi gereken bir oyun.

Kontroller

Oklar: Kontrol



Red Faction Volition/THQ

Her şeyi parçalayabildiğiniz bu oyunda kendi haritanızı yaratabilirsiniz. Hem de roketatarınızla!!! Oyunun en büyük özelliği olan Geo-Mod teknolojisi sayesinde, elinizdeki güçlü silahlar ile tüm mekanı yıkabiliyorsunuz. Yani o kırmızı kapıyı açmak için illa ki kırmızı anahtarı aramanız gerekmiyor artık.

Kontroller

Mouse: Ateş, **Enter:** Kullanma, **Space:** Zıplama, **C:** Eğilme, **R:** Silah doldurma, **W,A,S,D:** Kontrol



Throne of Darkness Sierra

Diablo'yu yaratan takımdan Japon Mitolojisine dair bir oyun. Bugüne kadar yapılmış en iyi Diablo klonu olmaya aday. Ama Diablo ile birebir aynı olmasını beklemeyin, hayal kırıklığına uğrarsınız. Aradaki farklara alıştığınız zaman çok hoşunuza gidecek.

Kontroller

Mouse: Herşey



Zax: Alien Hunter JoWood

Bu bilim kurgu FPS'de eski oyunların eğlence ve oynanabilirliği geri dönüyor. Star Trek Away Team'i yapanların hazırladığı Zax, oldukça iyi 2D grafiklere sahip.

Kontroller

Oklar: Kontrol, **Sol Mouse:** Birinci Silah, **Sağ Mouse:** İkinci Silah

KASIM

Konsol Savaşları

Konsol dünyasını ülkemizin 2-3 yıl geriden takip ettiği bir gerçek. Daha Playstation 2 ülkemizde kendine sağlam bir yer edinemedi. Ama yeni jenerasyon konsollar kapımıza geldi bile. Kasım ayının başında ve çok yakın tarihlerde Amerika'da piyasaya çıkacak olan X-Box ve GameCube oyun sistemleri, oyuncuları kapmak için aylar öncesinden müthiş bir savaş içine girdi. Ardından portatif Game Boy Advanced fırtınası başladı. Reklam ve tanıtım kampanyaları, promosyonlar ve nispet yaparcasına yakın zamanlarda düzenlenen özel fuarlar bu iki canavar oyun makinesi arasında seçim yapmayı kelimenin tam anlamıyla imkansız hale getirdi.

Peki bu konsolların birbirine göre üstünlükleri neler? Ne tür oyunlar çıkacak ve hangi firmalar tarafından desteklenecekler? Ve daha önemlisi, Türkiye şartları için hangisini almak mantıklı olacak? Sadece konsol oyuncularının değil, oyundan hoşlanan herkesin bu yeni konsol sistemleri hakkında bilmesi gereken herşey, Kasım ayında Level'da yazılacak.



İncelenecek Oyunlar



Commandos 2

Geldi, geliyor, yok gelmedi derken en sonunda geldi işte... Yani umuyorum siz bunu okurken gelmiş olur, biz de oynuyor oluruz ki size bu müthiş 2. Dünya Savaşı taktik strateji oyunu hakkında sağlam bir yazı yazabilelim. Yoksa çok ayıp olacak hem size, hem bize.



Red Faction

Kırın, dökün, daş üstünde daş komayın! Red Faction'ın şu meşhur Geo-Mod teknolojisi sayesinde bütün duvarlar, yapılar yıkılabiliyor ve kendi yolunuzu kendiniz açıyorsunuz. Ama Red Faction FPS türünü yeniden tanımlayan müthiş bir oyun mu acaba?



Red Alert 2: Yuri's Revenge

Amerika'da gerçekleşen iğrenç terörist saldırının ardından piyasaya çıkış tarihi ertelenen Yuri's Revenge'i herkesten önce geçirip inceliyoruz! Ne o, şaşırdın galiba dostum? Bizim de kendimize göre kaynaklarımız var.

Gözleri sağlam okurlarımıza not: Gelecek sayının içeriği güncel sebeplerden dolayı değişebilir. Mesela WW3 çıkarsa kesin değişir!

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü
Gökhan Sungurtekin sgokhan@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr
Yazı İşleri Müdürü
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr
M. Berker Güngör gberker@level.com.tr
Sergül Ulutürk sergul@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu sislamoglu@infomotmuz.com
Serbest Yazarlar
Batu Hergünsel batuher@level.com.tr
Can Arel can@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Eren Sağlam eren@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Onur Bayram onur@level.com.tr
Grafik Tasarım
Didem İncesağır didis@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Sedir Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
Renk Ayrımı/Film Çıkış Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Baskı Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Dağıtım BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL Tel: (212) 297-1724 Pbx Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA Temsilcisi Sera Yurtman Tel: (312) 495-24 47 E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü Özlem Ceyker, Aylin Çar
Vogel Satış Müdürü
Gönül Meşgül mgonul@vogel.com.tr
Reklam Koordinatörü
Şebnem Karabıyık ksebnem@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Yeliz Kırpın ykirpin@vogel.com.tr
Özel Projeler Müdürü
Gülcan Bayraktar gulcanb@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Arıca
Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733
Abone Satış Müdürü Anıl Başyiğit
Abone Servisi Ayten Akgöne, Ebru Çiçek
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Dağıtım Müdürü Cem Çöpleri
Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@vogel.com.tr
Üretim Koordinatörü Turgay Tekalan

